
DVD 众多游戏新作影像
最终幻想纷争/啪嗒砰2/心之传说/仙境传说/心之传说单曲/最终幻想纷争主题
VOL.114
定价:9.8元
掌机迷
T GAMER
サカつくDS タッチ and ダイレクト
创造球会DS
游戏心得及各种实用资料
BLAZER DRIVE
ブレイザードライブ
燃烧驱动
详尽系统解读/全任务通关流程实用心得
TALES OF HEARTS
心之传说
最速流程剧情攻略/隐藏要素
最终幻想 纷争
——系统完全解析/人物性能分析/隐藏要素
大蛇无双 魔王再临
全武将出现方法/全素材入手方法/实用资料
特别策划
掌机界目睹之怪现状?
让人司空见惯的“咄咄怪事”
無双 OROCHI 魔王再臨


觉醒吧，
未知的同伴们！





Contents [目录]

掌机迷
总114期

●封面 最终幻想纷争



POCKET GAMER

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



编辑部众人为家推荐本期的精彩看点!

翔武推荐给你看

这期虽然没做什么录像，但是这期勤奋了一下，写了PATAPON2的心得研究，本人实在是喜欢这游戏，希望喜欢这个游戏的玩家能笑纳。在本期的PGBAR中各位小编们都漏了那么一手，希望能给大家带来一点小惊喜。



SPECIAL 特别策划

●编辑部精心策划各种热门专题

NEWS 新闻中心

●了解业界动态游戏评论的最佳窗口!

FIRST LOOK 新作报道

●介绍两大主机最新作品详细速报!

REVIEWS 热作冲击波

●当期游戏最详细的试玩报告!

GAME GUIDES 攻略战队

●最新最完善的游戏攻略一应俱全!

WARE HOUSE 软硬兵团

●最权威的软件硬件详细评测!

COLUMNS 游戏单间

●在这里一定能找到最适合你的专区!

PC BAR PG吧

●拉近编辑和读者之间距离的纽带!

本期游戏收录列表	
NDS	雷顿教授 最后的时间旅行
NDS	帝国时代 神话世纪
NDS	燃烧驱动
NDS	改造炸弹人
NDS	陆行鸟和魔法画本2
NDS	仙境传说
NDS	心之传说 动画版
NDS	心之传说 CG版
NDS	口袋职业棒球11
NDS	幻想水浒传 黄道十二宫
NDS	牧场物语 欢迎来到风之集市
PSP	最终幻想纷争
PSP	PATAPON2
PSP	喧哗番长3

编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

一狼推荐给你看

本期一狼为大家献上PSP版大蛇无双魔王再临的完全攻略，希望大家能够满意。此外，特稿也是和八房再次联手，一狼首次模仿八房的文风写作，让大家见笑了。



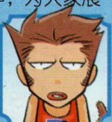
菜团推荐给你看

最近开始沉迷梦幻之星，不过这好像和推荐没什么关系。回归话题，本期我推荐心之传说的攻略，写的很不错，应该能给很多玩家带来帮助，创造球会也值得推荐。



猴子推荐给你看

每期翔武都硬拉我写推荐，我都不好意思了，毕竟也没做多少。不过在这期的PGBAR特别版中，为大家展示了一下本人的画工，其实是被逼临时画出来的。



八房推荐给你看

本期重头自然是纷争！首发攻略及时送上，助你立刻玩转游戏，不过也别忘了其他优秀作品，燃烧驱动是个好游戏，大家参照攻略上手吧，关于特稿，大家自己看吧。





勇者斗恶龙系列发表会成功举办 系列第十作花落谁家已经确认

SQUARE ENIX于2008年12月10在东京新宿举办了《勇者斗恶龙》系列发表会。出席这次发表会的有总制作人堀井雄二、SE的社长和田洋一、任天堂社长盐田聪等人。在这次会上主要演示了在DS上推出的《DQ9》最近的影像，以及公布了大家最关心的发售日。大会上DQ系列的制作人堀井雄二宣布了《DQ9》的发售日将定于明年的3月28日。

除此之外，大会上堀井雄二向大家表示，《勇者斗恶龙10》目前已经在着手开发中，并且无意中说出了将会在WII上推出的消息。而随后盐田聪也表示《DQ10》最适合在WII上推出，变相证实了《DQ10》将在WII上推出的说法。



→几位著名人物强强联手，DQ10更加让人期待了。

《DQ10》已经在开发中的消息和在WII上推出的消息可以说给很多喜欢DQ的玩家吃了一粒定心丸。DQ系列，历代都会在销量最高的主机上推出的习惯我们大家都知道，从这一点也可以非常准确地推论会在WII上推出。不过在会上堀井雄二无意脱口和盐田聪的圆场很明显是事先就设计好的，两人一唱一和，故意把这个消息用这种方式向玩家透露。《DQ9》目前还没推出，《DQ10》开发的消息似乎有些太快了，估计这也是要选择这种公布方式的原因。从另一个层面看《DQ10》不仅仅是确认平台，而是在向大家变相宣布，在这次的家用主机大战中WII已经提前锁定了胜局。这个意思不仅是向玩家宣布，还是在向厂商宣布。如今DQ系列都要在WII上开发，WII已经获得了很大的优势，第三方厂商也可以放心在WII上开发游戏了。



任天堂DSI专用下载服务正式开启 首次将提供13款不同的软件游戏

DSI推出后，系统自带的DSI商店一直都是大家所关注的对象，因为大家都在想着用DSI会下载到什么样的软件游戏呢？近日任天堂宣布，DSI商店将于12月24日全面上线，首次将提供13款DSI专用的软件和游戏供用户下载，下载的软件中有免费也有收费的，价格不等。

DSIWARE是DSI专用的软件，通过WIFI连接DSI商店进行软件下载，之前的网页浏览器就是可以在DSI商店中下载的。下载的软件可以存储到DSI的本体内存中。DSIWARE的软件根据类型将价格分为免费、200日元、500日元和800日元四种，而付费方式就是“DSI点数”，这个点数是和日元等值的。

这次提供下载的13款软件包括工具类和游戏类。比如《动态记事本》和重制的《马里奥医生》等。



←《马里奥医生》是我们非常熟悉的游戏，这次重新制作了。



日本国内DSI销量成绩十分喜人 首月突破50万台在预测之中

根据美国媒体Gamasutra引述Enterbrain调查数据显示，任天堂新型NDS主机“Nintendo Dsi”，自从11月1日在日本推出后，尽管第一周有数量管控，上市一个月已经创下53万5379台的销量。

↑DSi在日本十分热销，各大店头都排起长队。

新款NDSi为NDS和NDS Lite后的第2款改良新款式，基本设计延续NDS Lite简约风格，强化生活化应用与网路功能，在日本定价为18900日圆。

Gamasutra报导指出，整个NDS家族从2004年12月上市后至今在日本已经销售24239590台，其中NDS Lite的销售量约占了1千7百万台。NDS家族截至今年9月30日在美国销售约2千763万台，在其他地区包括欧洲等销售量为3千299万台。

根据任天堂先前的说法，NDSi预定2009年4月在美国发售、2009年春季在欧洲推出，2009年下半年在澳洲上市。

最近，IGN方面报道说他们从任天堂美国分社内部获悉，美版NDSi的发售日已经被确定在2009年3月，随后又应任天堂的要求改口说“最早2009年3月”。不过就现在的情况看来，明年年初NDSi在美国首发的可能性依旧很大。

新闻中心



关于PSP系列新机型官方态度明确 所谓的PSP2目前只是子虚乌有

在PSP3000推出后，有关PSP4000和PSP2的流言被闹得火热，各大网站和媒体纷纷发掘各种小道消息，以及展开各种果敢的断言和推测，不过媒体方面一向都是这样。如果说在业界中PSP4000和PSP2的发售或开发消息是真实的话，必然会影响到目前3000的销量。就算他不是真的，您别忘记还有那么一句话，谎话说千遍，也会变成真。既然业界中谣言四起，官方必然就会辟谣，那么官方的回答是什么呢？



↑别说PSP2了，就连PSP4000的推出都是未知数。

SCEE的总裁David Reeves在面对英国MCV的记者说：“不，现在没有开发PSP2的相关计划，我经常会造访东京（的SCE总部），从来没有人跟我提起过类似的事情。我想现阶段他们应该在忙别的。”

从这句话可以推断，目前PSP2确实没有在开发。从目前业界的情况也可以大致推断，目前PSP全球销量虽然不如DS系列，但是也算是活得不错。虽说掌机换代这部棋如果要走也是SCE先出棋的话，如果说在目前或者在今后一年内公布消息推出，或许都会有点不明智的感觉，所以暂时我们还是不要对PSP2抱有希望了，估计这机器会先出到5000型再说。

DSI是否即将增加商用PDA功能？官方公布DSI可能扩展用于商务

据国外媒体报道，任天堂公司社长岩田聪日前称，11月刚上市的新型掌上游戏机任天堂DSi“有可能用于商务”，将把游戏机的作用扩大到商务工作中，进一步获取消费者。岩田还表示有意充实DSi的无线通讯功能，提供商业设施和主题公园等的信息服务。

岩田表示，DSi增加了下载保存软件的功能,强调“方便把业务软件装进游戏机中”。他举例称，在推销保险业务时可以把原本用电脑演示的说明通过DSi介绍给顾客。

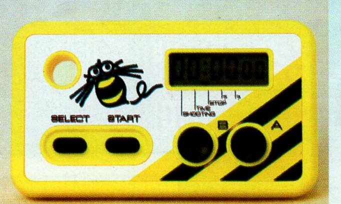
此外，在能够使用公共无线网的机场、车站、快餐店和美术馆等地，DSi可以提供价格、拥挤状况、展品说明等信息。岩田表示希望和经营方合作扩充服务，以增加DSi的用户。

岩田透露，自11月1日上市以来，DSi单月销量就达50多万部，“目前销售情况顺利”。关于是否升级已上市两年的家用游戏机Wii，岩田称“不利之处是选择余地过多可能会扰乱消费者的判断”，表示现阶段没有升级计划。

再一次去实现16连射的梦想吧 付时钟的连射测定器正式推出

大家还记得那个高桥名人吧，打出了16连打,可以说是很多游戏玩家的偶像。以他这一事迹为主题推出的连射测定器再次推出！

连射测定是在1987年发售的,由于当时日本的小孩都以高桥名人为偶像,很快这个东西就迅速风靡开来，并且很快就卖到了百万销量。在连射测定器的发展过程中不断地附加新功能，形成了系列化。而这次的连射测定器不但拥有一些有趣的模式，还附带了时钟功能，目前正式发售。



不过在去年的这个时候,连射测定器的质量因为无法达到规定的要求而发售终止,为此,高桥名人还公开进行道歉。这次可以说是在技术强化后再次推出吧,希望这次能取得好销量。这款连射测定器可以通过HUDSON官方进行购买，也可以直接到游戏店中购买。



夏普涉嫌DS用液晶屏模组价格操纵 被判明年3月支付300万美金罚款

在日本公平贸易委员会(FTC)对任天堂DS所用液晶(LCD)模组采购价格受操控一案进行调查的过程中，夏普公司被判罚款。

夏普是全球最大的液晶生产商之一，根据日本FTC发表的声明，他们要求夏普在明年3月19日之前支付约300万美元的罚款。这笔罚款与该公司在2005年10月至2006年3月期间向任天堂公司供应的液晶模组有关。

除此之外，夏普还收到了FTC发出的针对其在2007年1月至3月间向任天堂出售、用于DS Lite的液晶模组的行为禁制令。

夏普公司方面否认曾从事过任何违反日本当地《反垄断法》的行为。

夏普表示，虽然任天堂的液晶模组一直是由他们与日立显示(Hitachi Display)所供应，但其他显示厂商同样可以争取这项业务，所以定价行为不可能发生。夏普还说，他们“一直在努力降低成本，并和任天堂公司就价格持续进行谈判”，以满足这家DS游戏机生产商的价格要求。

某日走访街机厅，见两人因为在玩格斗游戏时候，因为个人规则不同而大吵起来。于是我就想到了这个问题。

游戏是否还用再制定非官方规则?

作为游戏本应该是只有一个规则，或者是使用游戏中已有的规则。但是我经常能看到一种现象，就是同一个游戏在不同的地方有不同的规则。好比格斗游戏，有些地方是晕了不让打，我曾经听朋友说，他和别人打《街霸3.3》的时候，自己把对方打晕了，然后继续追打。结果对方不愿意了，说他们那里晕了都是不让打的。我当时听着很纳闷，这街霸3.3的晕槽不就是为了打晕追打的吗，既然系统有这种设计，又不属于不平衡的因素，何必非要加以限制呢?不过也有正面例子，MD《幽游白书》网战1V1的时候有这么一个规矩，不能换线。因为游戏没有时间设定，换线就会引起消极战斗，所以禁止了。我说了这两个事例，其实要说的就是，当禁止规则对游戏的乐趣没有影响的时候，其实还是不反对制定的。



关于游戏规则的设置，可以说这是玩家在对游戏进行了深入理解之后针对游戏中存在的一些问题（如影响平衡性、游戏乐趣不足等等）进行的自我设置。在这样的情况下，由人设定的软规则比机器自己设计的硬规则更加灵活一些。有了这些规则，游戏可以玩得更加欢乐，而玩家们也可以通过对自己和他人提出更多的要求，在玩游戏的时候挑战自我（比方说无伤或者低等级通关这些严格的自我规定）。有的时候，游戏规则的制定使玩家们的游戏过程更有乐趣性，同时也对游戏本身产生了影响。游戏的开发者在制作的时候，有时也会考虑到玩家们制定的规则，对游戏的设计进行修改，以及设计某种条件开启隐藏要素的内容。从这一点来说，玩家对于游戏规则的制定，也使游戏在潜移默化中发生了微妙的改变。

要弄清有没有必要维护第三方规则，首先要弄懂的是规则是为了保护什么。玩家自己订立规则是自洽行为，目的是为了维持游戏的“生态平衡”，使多数玩家都能公平享受游戏。规则应该是多数玩家自发订立的，要用约束玩家，首先要多数人都理解或者支持；规则的目的应该是为了保持生态平衡，出于少数人好恶的规则，别人也就没义务遵从；第三，订立者无权以自己规则强加于人，别人有选择接受或者放弃参与的自由。

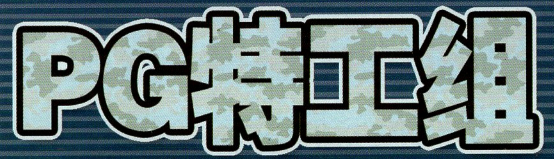
这种自洽行为，比较融洽的有口袋对战，大家都自觉守规矩，有分歧时也能讨论。弄得坏如前阵某平台的PSP游戏比赛，主办方在多数玩家都有意见时强行推广所谓日站照搬的条款，这就是犯了只重形式的错误，这种规则也就与原本协调环境的精神背道而驰了。



首先请容一狼吐一句槽，为啥这期视点和新闻没有关系……本来游戏再制定第三方规则的问题，一狼已经在本期的特稿内浅谈了一些。就一狼个人的观点来看，每一个游戏都不可能全部完善的，制定额外的规则，出发点就是能让游戏能发挥更好的乐趣，比如魂斗罗的一命通关、超级马里奥的全程不减速等等。有了这些更加苛刻的要求，才能使游戏玩起来另有一番新意。

当然，在对战方面，额外的规定，自然是考虑到整个游戏的平衡性。既然是对战，就要本着公平公正的原则。游戏本身制作的有BUG，或部分角色能力偏强，为了玩家之间能够更好的进行游戏，额外规定一些第三方限制也是可以理解的。总之，一切的出发点都是为了游戏玩起来更有乐趣。





为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为“PG特工组”并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。

文/严俊

第11回 这次的话题 AK2i面市导致DSi身价水涨船高，PSP市场混乱不堪，3000未破解行情垫底，2000软刷硬降翻新中古机各行其道，红色超超棒高调面市，记忆棒市场再洗牌。

南昌地区市场动态

正所谓上天有好生之德，急转直下的掌机市场貌似有了一线生机。新贵主机Dsi正式破解了，确切的说是支持i的烧录卡终于推出了，它就是Ak2i。玩家最关心的是价格，俊叔觉得首发198元还算蛮OK的，作为首款烧录卡，至少没有趁火打劫的意思，不过依然有不少玩家抱怨定价偏高。当然了，之前市面上有一些低至50元左右的卡，甚至品牌卡也沦落到百元以下，现在大家都知道厂家的成本，198元自然是嫌贵。其实我们卖店的利润是很小的，具体批发价就不方便透露了。玩家抱怨是一方面，骂骂咧咧还是掏钱入手的情况也不在少数，首批货没几天就告售罄。第二批货进价有所下降，不过均不附带读卡器，这里要特别澄清一下并不是被卖店黑掉了。这一批次的消化速度就更惊人了，之后遭遇了长达数天的断档期，造成整整一个周末无货可卖，卖店无不怨声载道。截止到发稿日第三批货终于恢复供应，不过遗憾的是批价又涨回到首发水平了。

其实DSi曾经一度降价至1350元，比较上期的1450元在不到一个月的时间大幅度下调百元，如果不是因为破解的话，相信会在短时期降到1250元左右的汇率价。不过自AK2i正式发售，DSi行情就开始直线上升，涨幅高达百元，所以本期报价依然是1450元不变。这个价位已经保持了一周时间，接下来就是圣诞节和春节，很难预测行情是否还会继续上扬。不过即便要涨也绝对不会离谱，毕竟DS在国内的人气度有限。



广州地区市场动态

DSi顺利破解了，PSP3000的前途还是一片暗淡，几乎每天都有各种各样的传闻。日前某国外网站声称已经开发出对应3000的神电，第二天又把宣传口号给改了，用词暧昧的很。记得有一次3000突然涨价就是因为当时所谓的内部消息，不过现在卖店都已经麻木了，管你怎么说，反正没见到实物就是假的。玩家也是一样，是否购买3000应该凭自己的考虑，不要相信卖店所谓的“破解日期”，现在谁也无法预测。深广批发市场行情，3000三色同捆进货价降破1200元，通常卖店零售价在1200-1250元之间，达到历史最低点。而且新上市的韩版机比港版还要便宜15块的样子，当初2000也没有这么便宜过。不过实际上降价并没有刺激销量，玩家最关心依然是破解，而且信心已经越来越弱了。逼的水货商只能是挖空心思去开发2000市场了，近日诸如欧版机、台版机等等市面上不曾出现过的版本纷纷登场，当然，数量非常有限，价格非常之高。

相比之下在战神同捆版彻底断货之后，橄榄球同捆版成为时下性价比最高的2000型主机，其他颜色根本不需要考虑了。欧版黑色、日版白色，全新软刷普通版报价都在1620元以上，实在是贵的离谱，就连卖店进货都很谨慎，万一3000破解就亏到姥姥家了。上期提到Mark2记忆棒良品率偏低的问题，日前山寨工厂又推出一款速度更快品质更好的棒子。因为外壳上有一抹红色，俗称红棒。按速度来说就是超超高速棒，经测试8G棒写入战神1.5G只需要3分钟，速度确实够快，良品率也令人满意。

上海地区市场动态

上海市场的3000行情变化不大，虽然批价已经有所下调，但零售价依然要1300元左右。卖店的利润大概是百元，在一线城市也属于合理范围，因为尚未破解的关系，相对来说销量非常有限。2000方面，个别卖店依然有少量的战神同捆版出售，虽然报价不低，但也是最后的收藏机会了，有兴趣的玩家建议早做打算，该主机在批发市场已经彻底绝版了。普通版全新机数量锐减，颜色款也不齐全，店头报价通常都在1700元以上。整个市场混乱不堪，全新机、硬降机、中古机令人一头雾水。说实话我们做市场评论也很迷惑，只能说现在购买未拆封的同捆版主机尚且可以放心，其他的就很难说了。

8G红棒已经取代了Mark2的市场主导地位，店头报价与上期的Mark2持平。虽说后者又有降价但今后的市场空间将会越来越小，至于4G棒已经彻底淡出主流市场，不提也罢。16G日前有大幅度降价，现在只需要不到400元即可拿下，不过性价比依然很低。因为推出了对应烧录卡，DSi成为时下最热门的主机，店头报价是1500元，当然这个价位比较其他城市是偏高一点。AK2i烧录卡是全国统一价198元，套装主机包括烧录卡和TF卡及必要的配件大概是1750元左右，相对来说还有很大的降价空间。DSi要普及的话全套投资不应该超过1550元，神游暂时还没有任何引进消息。



北京地区市场动态

本期京城市场3000行情小降20元，截止到发稿日的报价是1280元，港版主机三色均价，销售方面传统的黑、白色相对银色来说更受欢迎。高达同捆版主机也上市了，店头报价接近1900元，除了高达钢丝级发烧友是不会考虑的。2000的行情和上海方面相似，真正的全新软刷机都不可能低于1700元，而且颜色款非常有限，即便玩家愿意花高价也要面临别无选择的情况。现在就连官翻机都已经绝版了，市面上充斥着所谓的中古机，这种机器比官翻机成色稍差，采用1000型中古机时代的白色山寨包装盒和鸡蛋纸架。当然了，卖店是不可能把垃圾包装拿出来的，统统会换上真品包装盒再上架销售。而且中古机的价格居然比当时的官翻机还要高，市场零售价在1350以上。

记忆棒方面，红棒的铺货速度感觉有点偏慢，部分卖店还有很多Mark2存货没来得及出手。DSi黑白两色统一价1450元，低于上海50元与其他城市持平，AK2i烧录卡同样是198元。这次的AK2i令期待SD端破解的玩家大失所望。

各地市场参考价

◆南昌地区PSP相关	◆广州地区PSP相关	◆上海地区PSP相关	◆北京地区PSP相关
PSP3000:1250	PSP3000:1200	PSP3000:1300	PSP3000:1280
PSP2000:1680	PSP2000:1620	PSP2000:1700	PSP2000:1700
4G组棒:70	4G组棒:65	4G组棒:75	4G组棒:75
8G红棒:130	8G红棒:120	8G红棒:140	8G红棒:130
16G组棒:380	16G组棒:350	16G组棒:390	16G组棒:400

◆南昌地区NDS相关	◆广州地区NDS相关	◆上海地区NDS相关	◆北京地区NDS相关
DSi:1450	DSi:1400	DSi:1500	DSi:1450
AK2i:198	AK2i:198	AK2i:198	AK2i:198
AK2:90	AK2:85	AK2:95	AK2:90
DSTT:80	DSTT:75	DSTT:90	TT:80
TF1G:25	TF1G:20	TF1G:30	TF1G:30
TF2G:40	TF2G:35	TF2G:40	TF2G:45

SUMMON NIGHT X サモンナイト ~Tears Crown~ ティアーズクラウン

作为模拟RPG而备受好评的《召唤之夜》系列终于推出了正统RPG作品。作为同一个系列作品，可爱的人设以及深奥的剧情，以及拥有幻想风格的种种细节设定，一直吸引着大量的FANS。正因为如此，这次推出的革新作品可谓是众望所归。此外，本作中融入了人气非常高的各种游戏系统，玩起来乐趣更多。这次就简要给大家介绍一下吧。

NDS **召唤之夜X-泪之王冠**

RPG ●NBGI●2009年2月12日预定 ●1人/6090日元●容量未定

《召唤之夜》系列终于推出RPG作品！DS上独有的双屏幕战斗系统！

在《召唤之夜》系列中，包括外传作品的话，以前一共推出过9款作品（移植作品除外）。虽然在各款作品中，登场角色以及玩家所访问的地域各有不同，不过都是统一在一个名为“利因巴姆”的世界舞台上展开的冒险。在本作中，游戏是在另一个异次元世界而展开的故事。

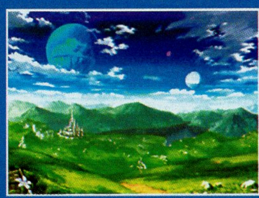






游戏舞台是名为天海宫的巨大球体世界！

本作的游戏舞台是一个被称为天海宫的奇幻空间。其内部是由一个包含了平面陆地的大气球一样的惑星世界来构成的。而整个游戏的故事，就是在这个大气球中的一块名为“鲁恩海姆”的土地上展开的。



↑在鲁恩海姆中也有着天空和海洋，除去太阳之外，还可以看见周围的3个大气球。



←鲁恩海姆的外景，是一个大气包含平面陆地的神秘世界。

大量的新要素以及系列中惯用的系统

改变为正统RPG游戏的系统将会有何变化呢？首先就从这里给大家做详细介绍吧。展现在玩家面前的，是灵活运用DS上下屏同时显示的战斗画面。两个画面被链接在一起，所以也就存在着空中和地面这两个概念。此外，灵活运用地图上的障碍物以及地形的新战斗要素也非常吸引人。而且，本作中颠覆了以往系列的系统，搭载了召唤兽以及“夜间对话”等新要素。

可惜自由选择主人公的男女性别

玩家可以从男主角迪兰和女主角法拉中选择一人进行游戏，到底想从哪个人物的视点来体验游戏就看玩家的喜好了。





在上下屏幕中同时显示的战斗画面

本作的战斗画面是同时显示在上下两个屏幕上的。在空中飞翔的角色会显示在上屏中，不能飞翔的角色则在下屏内显示。系统方面则是正统RPG的输入指令式，在回合制战斗中选择角色的攻击或防御等指令。此外，在战斗中会在上屏上显示出角色们的状态，一定要留意角色的剩余HP，千万不要让同伴阵亡的现象发生。







←↓地面上角色的战斗方式非常单一，偶尔也有地对空现象。

召唤兽也活跃于战斗中

作为系列的特色系统之一的召唤兽系统，在本作的战斗中也非常活跃。可以从指令中选择召唤魔法，召唤出召唤兽之后，可以发动各种效果使战局更加有利。使用各种魔法的时候也是同样，会有利用上下两个屏幕演示的华丽效果演出，更好的烘托了游戏的气氛。在使用涉及到召唤兽的一些系统方面，和召唤兽签订“契约”这一点也是不可或缺的。



灵活运用地图上的各种地形来战斗

在战斗画面上某些特殊的地形和障碍物被称作为“陷阱”，玩家在游戏中也可以利用这些陷阱来更好的把握战局。这些陷阱不仅存在于河川、草地等地形，其他各种地方也随处可见。例如在地图上设置“爆弹草”的话，破坏之后即可给周围构成范围伤害。



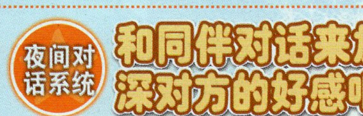
↑同伴们如果攻击敌人周围潜在的陷阱“爆弹草”的话……



←在攻击的选项中，也会显示这些陷阱选项。



↑爆弹草就会爆炸，所攻击的同伴和全体敌人都会受到伤害!



和同伴对话来加深对方的好感吧

夜间对话系统也是系列中大受好评的系统之一。随着游戏剧情的进展发展到夜间阶段之后，即可选择和同伴中的任意一人进行对话。根据这些对话的内容以及次数，同伴之间的信赖度也会逐渐提升。而且，在游戏中也会有某些特殊的影响……

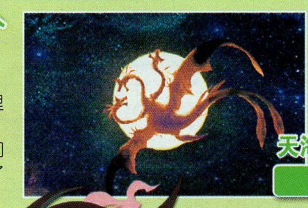


描绘制作非常周密的世界观设定
解说编排宏伟壮大的游戏剧情！



根据鲁恩海姆的传说，这个世界是由女神所创造的！

在没有任何生物存在的太古时代的鲁恩海姆，那里残留着3枚龙的鳞片。那个鳞片之后变成了3位女神，带来了海洋、生物，以及有秩序的生活。从此人类和兰卡斯塔族等不同种族的人们也生活在一起，构筑了繁荣的世界……



在天海宫里巡游的龙族，所谓的龙，也就是监视着天海宫的至高者。

天海宫的监视者
龙



掌管着治愈大地的力量。在战争中被召唤出来，和库拉维斯进行战斗。

白色女神
法莱特



掌管生和死的力量。在召唤战争中落败而被法莱特封印起来。

黑色女神
库拉维斯





掌管着自由的力量。性格不喜欢战斗，非常反感两位姐姐之间的争斗。

金色女神
阿克里恩



在10年前就处于对立状态的两个国家之间进行了人质交换

10年前，塞雷斯迪亚王国和戴鲁迪亚纳帝国之间发动过一场名为召唤战争的战斗。战后处于疲惫状态的两国，在哈迪恩城寨里互相把王子作为了人质进行交换，从而缔结了休战协议。于是诺因王子和迪兰王子作为人质在敌国生活了十年……



帝国的王子却沦为了王国的人质
迪兰

哈迪恩城寨





王国的王子却沦为了帝国的人质
诺因



帝都维尔德



王都赛因多利亚



在那10年之后……故事终于展开

人质交换事件经过了10年，归国的日子指日可待。帝国的王子迪兰，虽然已经习惯了塞雷斯迪亚王国的生活，但马上就要回国了。此时他知道了父亲的王国侵略作战计划，于是赶忙回到面临危机的王国。

↓10年之后终于来到了两国之间的哈迪恩城寨，王子们分别回国。





舍不得离开敌国的迪兰

←迪兰接见了公主法拉以及王国的臣民们，倾吐了自己的心声。

交友　山东　蔡宇航
NDSL被没收了3次，要回来3次。八房，都是你害得……
男，18岁，山东省青岛市胶州市云华小区13号楼，QQ541485504

人物关系图

以主人公迪兰和法拉为中心，主要的登场人物均在下表中显示出来。可以看出藐视兰卡斯塔等人类以外的种族、并准备侵吞他们的戴尔迪亚纳帝国和期望共存、世界和平的塞雷斯迪亚王国是处于对立态度。由于各名角色的内心非常复杂，所以根据正篇开始时的状况而用颜色加以区别。

值得注目的要点在这里!

以10年之前的人质交换事件为契机，阴差阳错而对母国产生敌对心理的两国王子，以及和哥哥是对立态度的妹妹。这是一个以命运相遇的王子和公主为主人公的错综复杂的关系而展开的故事。在战争中不得不和自己的亲人拔刀相向的剧情将会如何展开则是整个剧情的看点所在。而且，暗中操作这个再次发动的战争内幕的帝国导师古拉纳多企图让女神库拉维斯复活也是关键点之一。总之，错综复杂的壮大剧情等待着玩家亲自来体验！



拥有暗之眼的导师
古拉纳多

帝国的最高导师，似乎是背后操纵着皇帝的真正统治者。他的目的就是让在召唤战争中落败、处于封印状态的女神库拉维斯复活。

帝国的女将军
阿梅利亚

立过功绩而刚刚被提拔成将军的剑士。负责着深受皇帝看重的重要设施埃尔多加要塞的管理任务。

帝国的将军
萨伊兹

戴尔迪亚纳帝国的将军，是个纯粹的武者所以深受士兵们爱戴。察觉到皇帝命令自己去制压王国这件事有些蹊跷。

利用　指令　密令

悲剧的王子
诺因

塞雷斯迪亚王国王的王子。10年前因为人质交换的事件而来到帝国。之后被古拉纳多洗脑，以被古拉诺德命令去暗杀国王和法拉的状态下回归了王国。

天之剑的皇帝
古罗肯

戴尔迪亚纳帝国的皇帝，同时是迪兰的父亲。信奉人类至上的主义，开始准备侵略和兰卡斯塔族共存的王国。

戴尔迪亚纳帝国
敌对
塞雷斯迪亚王国

父子　兄妹　伙伴　父子

塞雷斯迪亚的国王
诺比斯

10年前于召唤战争中丧命的英雄王吉那斯的弟弟。哥哥死后而继任了塞雷斯迪亚王国的国王一职。

王国的公主
法拉

塞雷斯迪亚王国的公主，因为出生在和兰卡斯塔共存的王国，所以对兰卡斯塔并没有偏见。

帝国的王子
迪兰

戴尔迪亚纳帝国的皇子，在休战协议的人质交换事件中离开帝国来到了王国。因为10年来一直在王国生活，所以逐渐对迫害兰卡斯塔的帝国的做法产生反感。

伙伴



可靠的姐姐
索蒂娜

法莱特神殿的神官。似乎是迪兰和法拉的姐姐，以前一起学习过召唤法术。虽然头脑聪明但也比较天真，经常迷路。

召唤兽
姆姆

年幼的法拉被怪物袭击的时候突然出现的一只召唤兽。之后就一直和法拉在一起，似乎能听懂人类的话，但却不会说。



法拉的侍卫
加利特

王国的近卫兵之一，年幼时期便和法拉一起成长。由于对制压兰卡斯塔族的帝国充满憎恨，所以也对迪兰抱有敌意。

新作速报

金田一

赌上爷爷的名誉！

名侦探金田一耕介的孙子。虽然自己的学习成绩非常差，而且也不擅长体育运动，但是在推理方面却有着过人的天赋。以自己高达180的IQ和不亚于祖先的推理能力来挑战一个个悬案。

名探偵コナン&金田一少年の事件簿 めぐりあう2人の名探偵

江户川柯南

著名的高中生侦探，也是工藤新一的伪装。由于被神秘组织强行喝了某种实验药品而变成了小孩的姿态。“江户川柯南”其实只是他自己想出的假名字，真名为工藤新一。

真相永远只有一个！

名侦探柯南和金田一少年的事件本

NDS AVG ●NBGI●2009年2月5日预定 ●1人/5040日元●容量未定

即将在2009年迎来创刊50周年日本两家漫画杂志共同合作的漫画《名侦探柯南和金田一少年的事件本》终于决定推出推理AVG游戏作品！在作为增刊号发行的同名杂志上虽然收录了两款作品的插话部分，但是在游戏中则是主人公一行协力挑战疑难案件的原创剧情。首先给大家介绍一下两名侦探所挑战的悬案以及游戏的基本情报吧！

究级神秘的悬案



↑美雪被催眠，柯南仿冒她的声音来进行推理！

两款作品的女主人公也全部登场！

不仅是主人公登台上演！除了两款作品的主人公，女主角和其他角色也大幅登场！他们也和主人公一样，和整个故事息息相关。



↑也有柯南和美雪在一起的场面，金田一在哪里呢？

对于喜欢这两款侦探作品的玩家来说，原创的新剧情绝对具有吸引力！让我们一起期待这款游戏早日发售吧！



七濑美雪

美貌出众，而且成绩也非常优秀的学生会长。和金田一是青梅竹马。



毛利 兰

工藤新一的青梅竹马，虽然身为空手道主将，但也有女性温柔的一面。

用触摸笔揭露整个事件的真相！



↑夕暗岛的地图，可以看见地图上有灯台和商店等各种设施，分别详细调查这些设施，寻找整个事件的线索吧。

游戏是在围绕整个事件的舞台夕暗岛里移动，而玩家所操作的主人公，则会随着故事剧情的发展自动的切换为其他角色。

仔细分析，寻找线索！找出可疑之处！



↑通过触摸笔来调查，只要点击奇怪的场所即可。

通过微型通讯器来交换情报

整个故事虽然是随着各名单独行动搜查证据的主人公的视点来进展的，不过只要搜查进展到一定的程度，就会发生两名侦探通过微型通讯器来交换情报的事件。

←两名侦探想出的答案是？

搜查继续进展

←通过交换情报的事件，两者似乎决定了下一步的行动。

开动脑筋来挑战各种谜题吧！

在搜查的过程中发现各种证据，只要获得了重要的证言，即可触发“特殊搜查”的事件。使用触摸笔来挑战各种谜题吧！只要顺利的解开谜题，通过了特殊搜查事件的话，即可让整个搜查进展下去，故事也会发展为新的局面。





这就是凶器吗？

↑通过触摸笔来旋转石头，仔细观察石头表面的话？

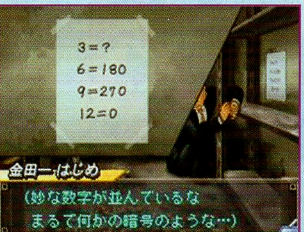
仔细调查石头试试吧！

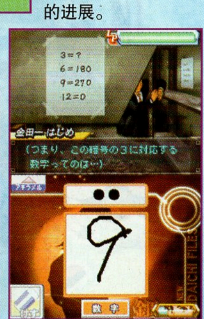
←↑在石头的内侧，发现了被害者的血迹！似乎犯人使用的凶器就是这个石头。这样一来，搜查就有了新的进展。

也有解谜要素！

↑金田一发现了双手被铐住的警察，以及被标注上大量数字的钥匙。

↓墙壁上有着所需的钥匙的线索，通过数字猜谜来找出正确的钥匙吧！





新作速报

牧场物语

机种 PSP
类型 RPG

●MMV●1人用●5229日元●2009年3月19日●日版



紧跟NDS版风之集的脚步，PSP版也火速披牧场系列本传最新大作！在这款名叫“蜜糖村与大家的愿望”的牧场新作中，主角要扮演一位受到了女神托梦的少年，为了拯救将要在两年后因建设娱乐设施而毁坏的蜜糖村而全力奔走。主角在两年之内的奋斗，将会将村子导向多达16种的未来！

传统休闲风格回归！

故事开始时，村庄里的人们都因为两年后要建设游乐场而感到很灰心，村子也是死气沉沉，主角首先要做的就是振兴农场，满足大家对于生活的要求。随着牧场的规模扩大，越来越多的人们会委托主角帮忙，只要完成村人的委托就可以聚拢人心，最终改变未来。



↑传统的钓鱼仍然健在。画面信息非常简洁，真正回归了传统。



→虽然画面变成了3D，但种田等劳作仍然与过去一样一目了然，图中的视角也比较自然。



←意图收买村子土地开发游乐场的大小姐和她的保镖，是敌是友呢？

通过努力拯救蜜糖村！

经过了前几作震荡之后，本作回归了传统休闲风格，每次必备的耕种、恋爱等要素依然齐备，赛马、挖矿等要素也没有被落下。不过，主角并不需要强制完成某项目标，想要拯救蜜糖村将会有多种方法。最终付出村子赎金也好，与对方和解（乃至结婚）也不失为一个办法。





↑地图行动时视角则转换成平视和远镜头。这次的伐木也会变成迷你游戏吗？

交友 江苏 芦昊惟
每次写回函卡都像挤牙膏。（苦不苦，想想攻略两万五……）
男，18岁，江苏省兴化市兴化中学高三14班，QQ：1689246759

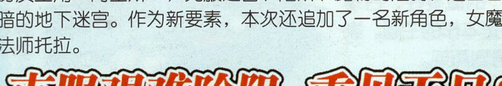
撼天神塔

机种 PSP
类型 SLG

●FALCOM●1人用●价格未定●2009年3月19日●日版

Brandish The Dark Revenant

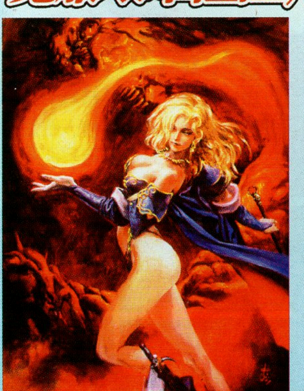
《撼天神塔》系列是FALCOM在1991年于PC平台发卖的迷宫探险RPG。虽然叫“塔”，但本作的舞台却是地下。玩家要扮演主角“阿里斯”，克服迷宫、陷阱、魔物的阻碍，逃出昏暗的地下迷宫。作为新要素，本次还追加了一名新角色，女魔法师托拉。



克服艰难险阻，重见天日！



→武器道具要占用一定的格子，所以合理分配空间就成为了战术的重要组成部分。原作中金钱一直会很紧张，不知道这次有没有针对掌机进行调整。





↑通过右上角添加的区域地图，即使是初上手也不会很容易迷路了。

←女魔道士托拉是本次的重要新要素，她的战斗方法和装备将于阿里斯完全不同。

游戏的基本类型是ARPG，主角要一路收集武器装备并且杀敌成长，迷宫中的机关陷阱也需要回避。不过本作毕竟是老游戏，为了让新手也能够适应硬派的难度，本作还添加了能够自动记忆地图的“自动地图”和初学者用的“训练”模式。

新闻中心

模拟动物

机种 NDS
类型 SLG

●EA●1人用●5040日元●2009年2月18日●美版





→选择单独的动物控制它行动，把熊挪到离食草动物远一些的地方吧。

作为模拟游戏“全”和“细”的代表，EA的模拟人生系列一直拥有很高的人气——不过，你有没有想过以一种全新的方式来玩模拟系列游戏呢，比如——与动物们一起？或者，扮演上帝？这就是本次《SIM ANIMAL》的主题。游戏的类型也是模拟经营类，不过这次玩家的目的不是成为人生的赢家（误很大），而是扮演上帝的角色，为游戏中出现的各类动物们营造一个舒适、安全的生存空间，最终将它们导向繁荣。

→位于食物链底端的草食动物们需要认真呵护。

对动物来说，你就是它们的上帝

游戏充分地利用了DS的硬件功能，使用各种输入设备进行指令就可以在自然环境中造成各种变化，比如利用MIC吹气刮风将瓜果吹落，或者用雨将山火灭掉。单独点选动物还能指引它行动。随着环境好转，新动物会不断加入群体中，如何维持合理的生态平衡也将是一个重要的问题。



↑每只动物的特性、健康状态和生命力也可以随时进行查阅。



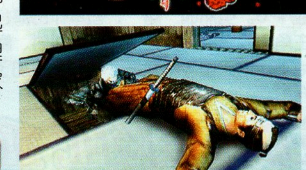
口袋DP中，带着熔岩蜗牛还能不能使孵蛋步数减半？（可以的。）
男，17岁，天津市河东区福东里25-1-303，300300 天津 朱文翰 交友

天诛4

机种 PSP
类型 ACT

●Fromsoftware●1人用●5040日元●2009年2月12日●日版

不久前诞生在WII上的《天诛4》正式转战PSP。本作玩家依然要控制力丸与彩女潜入恶人的居所进行暗杀。比起以前的几部作品，本作更加注重“隐藏”的重要性，合理利用掩体、阴影回避敌人阻碍进行暗杀将是本作的主题。家用机版上丰富多彩的暗杀方法也将忠实得到再现。



←从绝对想不到的地方向目标刺出致命的一刀吧。

潜藏于黑暗中，斩断恶者之命！



本作还添加了新要素：“忍猫”。通过猫可以完成侦查、搬运道具、吸引注意等多种目的。一旦被发现，敌人便会殊死反抗，这种时候就要使用忍术强行格杀敌人了。

→被敌人发现后便会进入强袭模式，如果不能很快解决敌人，主角就会陷入包围。



七魂 NANATAMA 迷宫制造编年史

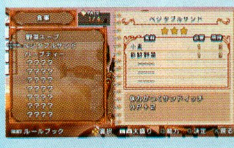
机种 PSP
类型 SRPG

●GAE●1人用●5040日元●2009年春●日版

由主角自行建造迷宫、聚拢怪物并且驯服的RPG系列最新作登场。在本作中，玩家要扮演的是一位深沉的迷宫设计师，在陌生的小镇上这展开冒险。本作中，玩家能够使用的资源将极大丰富，各类迷宫和怪物将会让玩家耳目一新。

七位宿命的角色在此聚集

↓利用料理可以回复主角的状态和体力。也有其他效果的料理。



↑在挑战迷宫中要步步为营方能幸存。

除了自制迷宫，本次还出现了“挑战迷宫“，可以得到珍贵的资财。使用不同资财的房间能招徕不同的魔物，如牢狱就能招来骸骨系魔物。随着剧情的展开，六位有着因缘的人也将逐渐来到主角身边一起冒险。

→使用恰当的资财就可以在迷宫中辟出各种房间，从而召唤强力魔物。



↑除了魔物之外，也将会有志同道合者与主角并肩抗击强敌的袭击。

魔女卡哇E

机种 NDS
类型 AVG

●Genterprise●1人用●5040日元●2009年3月5日●日版



又一款萌系游戏登场。本作的目的是帮助来自异次元的各位谜之萝莉学会在人间生活的本领。游戏主要分为大富翁模式和迷你游戏模式两个部分，首先要控制主角在棋盘上行走，停止后则进入迷你游戏。



超激萌桌面游戏登场！



↑要在规定时间内完成的迷你游戏。除此之外也有规定次数和其它类型的挑战存在。



→作为此类游戏似乎必不可少的触摸情节，不过太过贪心的话可是会遭殃的？！

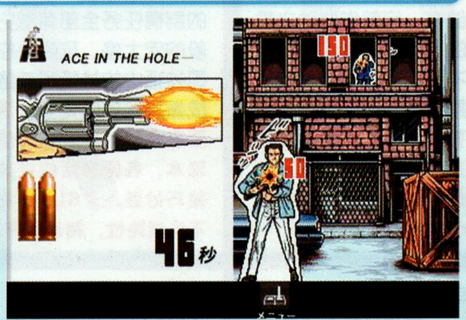
登场的各位萝莉都有着不同的性格，在发生事件时候如果不能进行正确的选择便会遭殃。不过反过来，只要能成功帮助她们学会人间的礼仪，就可以……

新闻中心

骷髅13 追击G文件

机种 NDS
类型 AVG

●MMV●1人用●5229日元●2009年3月26日●日版



→在一开始的训练关中玩家可以学习用触笔控制主角战斗的技巧。

ゴルゴ13 ファイルG13を追え

以描绘国际A级狙击手生涯为题材的热门漫画《骷髅13》日前登陆NDS。本作将以漫画的原著作为蓝本，配合原创的新剧情，再现骷髅13追踪G文件的精彩历程，作为AVG，推理探索和多结局要素自然不会缺乏，此外游戏还包括问答和狙击两个部分。

顶级狙击手降临DS

玩家在游戏中扮演的是狙击手“骷髅13”，目的则是毁灭神秘的G13文件。在与NPC的交谈中一旦出现关键词，玩家就可以采取不同的应对态度使剧情转入不同的分歧点。而章节最后，便会进入狙击游戏模式，玩家要使用触笔帮助主角打倒敌人。除此之外，游戏还附带了针对漫画知识的问答游戏。

ゴルゴ検定 ―難易度3―
40mにも及ぶ超長砲身砲が登場するエピソードは？
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



←如果能正确回答关于原著和游戏中剧情细节的问题，就可以得到额外的CG、音乐等奖励。

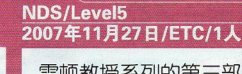
NEW GAME CROSS REVIEW

游戏品质

心的感受 文的传达

解谜游戏也有着特殊的魅力

雷顿教授和最后时间的旅行

NDS/Level5
2007年11月27日/ETC/1人

这个难道是欧美风格的火纹吗

帝国时代神话世纪



NDS/THQ
2008年11月24日/SLG/1～2人

本期新发现 梦幻之星0用WIFI联机不卡，真是太好了，系统回归原点了。

翔武

PATAPON2通关了，暂时可以放一下了。下面是梦幻之星。

雷顿教授和最后时间的旅行：雷顿教授系列的第三部作品，和前作相比这一作谜题更加有难度了。有些谜题还要需要手写日文来回答，看来这一作最有难度的就是汉化组了。不过话说回来，LEVEL5这个系列还真是不错，平时拿出来玩一玩非常有意思。**不过如果长时间打收集要素的话，就会觉得有些累了**，所以玩时要注意用脑疲劳。

帝国时代神话世纪：帝国时代DS版上一作感觉不错，**虽然不是即时战略了，但是帝国时代的各种特点都做出来了**。这一作在前作的基础上进行了改变，主题就完全变了，上一作以世界上的古代王者为主题，这一作就以古代神话为主题了，奥丁、海格利斯等熟悉的神都会登场。本作是DS上不可多得的战略游戏。

本期新发现 《燃烧驱动》在上手之后感很有意思，大家都试试吧。

八房

好游戏很多有些玩不过来了，选择自己喜欢的游戏就好。

雷顿教授和最后时间的旅行：对FANS来讲本作实在可以说是众望所归。系列独特的氛围、音乐和各种有趣的谜题仍然健在，与前作联动之后追加的谜题还真是让人挠头啊。不过本作对国内玩家有个问题：**几乎四分之一的题目都要玩家自己使用日文输入答案。这样无论是对不懂日文的玩家还是汉化者都是个不小的考验**。

帝国时代神话世纪：你还别说，帝国时代转战DS变成码格子战略游戏之后，做的还是相当不错的。本作的剧情任务全部有着史诗一般的宏大感，玩家要控制各国神话中的神祇和英雄们完成振兴民族的大业。**游戏主要有北欧、埃及和希腊三个剧本，各国神话的经典场面被巧妙融入了SLG游戏中而不失战略性，相当有意思**。



本期新发现 我到底是FF饭还是DQ饭，怎么对FF里的音乐这么熟悉……

一狼

啪嗒碰果然有着无穷的魅力，创意这方面并不示弱老任

雷顿教授和最后时间的旅行：虽然早已听说过这个系列的大名，一狼总算是有机会领略一下这个游戏的风采。画**风非常清新，音乐也比较传神，特别是谜题的设置非常用心**，如果不费脑筋思考的话，还是颇具难度的。总而言之这款游戏的素质还是不错的，唯一的缺点就是还没有做到全程语音，解谜没有时间限制也使游戏不够紧张。

帝国时代神话世纪：听到这个游戏的名字，原以为是PC版类似的即时战略游戏。玩过后第一感觉似乎像是魔法门，音乐和画风都颇具美式游戏的风格。实际玩过一段时间之后才反应过来**这就是一款类似于火纹的SLG游戏**。除非是美式游戏狂热爱好者，否则不推荐这款游戏，相信日版素质优秀的SLG作品比比皆是。

交友 云南 段俊松 本人其他游戏不怎么样，不过口袋可是玩的很好。想和我交友的同志们出来联机呀！
男，14岁，云南省昆明市西山区鱼翅路142号，邮编650118

传说系列的口碑已不如当年	动漫改编的游戏不能期待太高	见识一下日本的不良少年
心之传说	**燃烧驱动**	**喧哗番长3**
		
NDS/NBGI 2008年12月18日/RPG/1人	NDS/SEGA 2008年12月4日/RPG/1～4人	PSP/Spike 2008年11月27日/ACT/1人
这一作传说非常不错，至少可以说是掌机原创传说里最好的。**战斗系统终于回归到了2D，之前的3D实在是感觉比较复杂，**不过比较可惜的是还是只能3人战斗。不过本作还有个缺点，就是大地图的展开太慢了，开始差点让人误认没有大地图。再有一点就是，这次的CG版比较不让人喜欢……	根据岸本圣史的漫画改编。虽然是漫画改编的游戏，但素质算是比较让人满意的。游戏中的剧情基本按原作改编，但是少部分略有出入。游戏的系统很有意思，也比较有研究价值，但是感觉系统像挤牙膏一样，一点一点的出，太慢了。**另外表扬一下这个游戏的画面做得非常不错。**	喧哗番长让我们怀念学校的青春啊！这款作品自由度比较高，可以不按时间安排自由行动。游戏中的照眼儿和对骂系统也比较有意思。不过有一点不足，**开始以为是自己到全日本各地"征战"，但结果是在修学旅行时候，各地的番长到自己地盘来活动，然后你去和他打。这太无聊了啊！**
作为系列新作，本作的优点是：采取新颖的行动值系统和武器成长系统，**探索乐趣大大增强的同时，战斗中的术技也空前活跃，不用担心没有TP而只用普通攻击了。**缺点则是：刷素材显得略烦，存档不太方便，前期没有大地图感觉有些局促。另：CG和动画版的人设简直是天壤之别，前者好雷……	少见的动漫改编素质不错的游戏。战斗系统比较有战略性，后期搭配各种战术卡组很有乐趣，珍贵贴纸收集也让人乐此不疲，剧情足够份量。**本作最大的缺点就是展开太慢了，很多要素初期都无法开启，这使得游戏初期相当单调，阻碍了玩家的探索。**如果因为这个而错过精彩的部分，那还是可惜了。	自由度很高，非常具有文化特色的一款游戏。主角要在全国番长聚集的毕业旅行圣地"乡都"进行一周的修行。**游戏体现出的日本校园"亚文化"很有意思，丰富的探索要素和收集也相当引人入胜。**要说缺点，恐怕也只有自由度过高，刚上手会有些无所适从吧。战斗方面比较一般，倒是收集战技更有趣些。
首先强调一下这个8分是鼓励分，一狼虽不是正统的传说FANS，好歹也算曾经沉迷过一段时间。比起DS上的《暴风传说》，本作的素质的确是增强了许多。**剧情还是一如既往的平淡朴实，音乐也秉承了系列一贯的风格。**缺点是跑步速度稍快，不具真实感，战斗声效过于单调，这也是系列一大弊病所在。	这又是一款动漫改编的游戏。片头动画做的还行，实际游戏中也穿插了不少真人语音。**不过，场景方面似乎制作的不够用心，静态的背景以及少得可怜的NPC也使得游戏的耐玩度大幅下降。**战斗系统方面则是卡片对战式，时间长了难免会有单调的感觉只推荐喜欢原作动漫的玩家可以尝试。	早年在PS2上玩过这个系列，当时就对"照眼"这个设定留下了深刻的印象。这次的PSP版当然玩起来也颇具系列的风格，**"照眼"的时候要准确的选择正确的黑话台词，不会日语的玩家可能稍有障碍。**游戏的难度不是很大，新手教学部分也比较体贴，最主要的是风格比较另类，有些搞笑色彩。

游戏品质

无双系列在掌机上的巅峰之作

大蛇无双魔王再临



PSP/KOEI
2008年11月27日/ACT/1~2人

事到如今，在《真三国无双联合突击》发售之前，我只能夸光荣在PSP上的移植水平挺高了。PS2上出过的游戏再次移植到了PSP上，虽然说无双系列比较耐玩，但是联机模式不太好玩。**本作相比PS2版最大的变化就是收录了《联合突击》中3个人物的变身造型，不过只是一个服装，用于做宣传而已。**

光荣你就继续出吧，能出多少出多少。本作比起PS2版仅仅是多了三套服装，也算是为了不久后的联合作战做推广吧。本作比起PS2版同屏人数略少，死掉的杂兵也会消失，但除了这些并没有明显的缩水，爽快感和收集育成仍在。**缺点是多人联机仍然会卡！做优化的人快快给我跪下！**

一狼也算是从PS2时代开始就是无双系列的忠实饭斯，虽然早年玩过PSP上的无双作品之后，曾经一度对掌机上的无双系列不抱任何希望，不过这一作算是PSP上无双系列的巅峰之作了，画面、音效和手感都非常棒，**基本上具备了无双系列九成的精华**。唯一一点不足的是，联机游戏的时候有少许卡慢。

在女性玩家中人气也非常高

PATAPON2



PSP/SCE
2008年11月27日/ACT/1人

PATAPON2比起前作真是非常有诚意，进步很大。**我个人认为最体贴的设定是有了难度选择**，原来苦于自己旋律按不准，总是要9下按出FEVER，然后还保持不住，这次终于可以玩下去了。在一个就是这次取消了让人觉得反感的拣帽子系统，而且英雄系统和兵种增加让战斗更加丰富了。

和前作一样战略性很强的节律游戏。本作中，节奏、武器、敌人和任务类型都得到了强化。而且，为了照顾我等节律感糟糕的玩家，游戏还提供了EASY模式，除了节奏的要求变低之外，其他一切都与正常难度一样。**游戏音乐风格轻松，战斗充满紧张感觉和乐趣，除了不能走神，实在找不出缺点。**

说是一款动作游戏，不过一狼觉得还是音乐游戏的成分比重占的更大。游戏的风格非常搞笑，简单的画面，却有着无穷的乐趣。掌握各种节奏来控制手下的兵团，不过最大的缺点也很明显，**整个关卡内不能有丝毫走神的机会，一旦节奏错了一拍，整个士气就会受到影响。**后期略嫌单调也是不足之一。

FF系列历代主角反串乱斗

最终幻想 纷争



PSP/Square-enix
2008年12月18日/ACT/1~2人

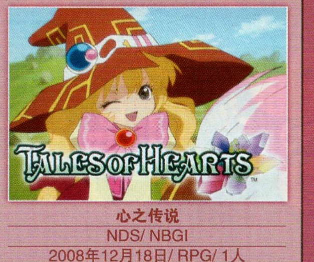
说实话，大家都说好，我却不太喜欢这款作品，虽然说我也比较喜欢FF吧。首先称赞一下画面是非常不错，而且FF中的一些能力也被表现出来了。接下来说说缺点，**第一是敌人的杂兵都是主角或BOSS的建模，显得很没心意。**而且这个游戏还是太依赖等级了，动作和战术感觉还是不同。

备受瞩目的作品，玩起来却略有失望之感。本作除了画面之外，最为人称道的是丰富的收集和育成要素，诸多熟悉的人物和音乐、场景让FANS颇为感动。不过游戏**作为对战游戏，对战本身的平衡度和技术含量却略显欠缺，很多时候都要靠纯拼反应的猜拳来决胜负，部分地形和视角设置也相当恶劣。**

年度最佳外传作品，诚意十足！画面秉承了FF系列优秀的风格，又不失有几分乱斗恶搞的要素。最主要的是，**游戏收录了FF系列1~10这几作中大量的音乐，并且重新REMIX混音，令FF饭玩起来倍感亲切。**唯一的缺点是，流程略短，战斗中动作要素占的成分偏重。和正统作品相比，还是有一定差距。

交友 上海 钱伟
天冷了，注意保暖，小编们。
男，26岁，上海市黄浦区，邮编200010

经典栏目《游戏品味》，每期深度评析一款当期重头游戏的优劣！本次八房的点评游戏是为大家耳熟能详的传说系列新作《心灵传说》。NDS的前两作传说都有着十分明显的试水性质，许多FANS都多少有些不满意。于是本作NAMCO重新接手了制作，不再外包，那本作究竟如何呢？



心之传说
NDS/ NBGI
2008年12月18日/ RPG/ 1人

本次主题是拯救少女心灵和系列声誉！

难得的认真作品

传说系列的量产化我们已经司空见惯，而每作十几二十万的销量也反映出了玩家们的态度。本作是系列在NDS上的第三作，继前两作的打击之后，玩家们对于系列已经产生了不信任感，所以本次的作品担负着中兴系列，挽回人气的任务。NAMCO也不敢怠慢，本作可以说是真正的嫡系作品。从系统上说，本作借鉴了前两作的成功和失败经验。与以前的系统加以混合，从音乐上说，本作也重拾了系列对音乐的重视，算得上杰作。



摆脱TP桎梏，可以放手攻击是亮点所在。

踩着先辈的足迹走来

本作是众多传说作品中系统颇为独特的一作。首先最要紧的是战斗系统，本作创造性地取消了TP这个概念，改为了EG（行动力）计算，这样玩家也就不用再担心TP不足而有顾虑不使用特技，此外战斗也回归纯2D，这些特征明显是吸取了风雨多线战斗的失败经验和纯真重视连段爽快性（动辄好几百连击）的经验。其次还有淡化大地图，小剧场、LINK度等充满闪光点的系统，都能够在前几作找到影子。除了模仿，本作的独创系统也相当让人满意——摒弃了武器而转为索玛素材升级、战后无法使用魔法，强化了道具的用途和引入“治愈石”等概念，各系统的协调性比较让人满意，基本上可以说是一部让人惊喜的作品。



CG版的销量夸张的低，果然传说还是走童话路线吧。

瑕不掩瑜的反面

既然说了好，自然也就要说坏。本作由于对系统进行了大刀阔斧的改造，所以多少都还是会有一些不足之处的。首先还是场景的问题，虽然节省了大地图的制作让游戏的内容更加充实，但前期没有太多场景，玩起来就显得有些单调，好在还有精彩的战斗补充。到了后期，场景逐渐展开了，但战斗的难度也逐渐提升，爽快感高连段的反面，总是要按键也稍微有点头疼的……此外，游戏的存档点比较少，这是为了难度和节奏考量，但没有提供中断存档，这点就有点考虑不周了。还有就是CG版——不得不说CG版实在是有些尴尬……

综合点评	
画面8分	非常干净，玩起来很舒服
音乐9分	有几首让人印象不错，合格
操作8分	连击畅快，只是玩多了稍累
系统7分	没中断和要刷素材是败笔。
总评 32分	（满分40分）

努力努力，朋友们。给我们读者做出不错的杂志。
男，20岁，北京市昌平区沙河镇，邮编102206
北京 房宽京 交友



文责/一狼 美编/伟哥

雷顿教授再次踏上解迷之旅

故事简介

寄到雷顿教授和他的助手鲁克手中的一封信，却是来自于“未来世界的鲁克”发来的求救信。雷顿一行看出，自己收到的这封信可能与时间机器发生故障而造成数名科学家与英国首相行踪不明这起事件有些关系，于是便朝信上所指的钟表店前去一探究竟。



但是，从那个店里出来的时候，外面的风景已经发生了巨大的变化。两人发现自己似乎被传送到了10年后的伦敦，而且遇到了青年时代的鲁克，听取他的请求。

那个请求就是，阻止诱拐科学家们前往过去世界，统治整个城市，企图制造完美的时光机器的那个人的野心。

谜题详解：警备员のナゾ

警备员告诉了雷顿教授奇怪男子的所在之处：“装饰有红色花朵的桌子旁边，和纵向邻接的桌子颜色不同，桌子上没有装饰黄色花朵”。这个谜题让玩家把警备员带到符合这个条件的桌子上，正确的桌子就是上方装饰有红色花朵的红色桌子。用触摸笔把屏幕左下角的警备员拖动到正确位置上桌子所在的位置即可，最后点击判定即可过关。

谜题详解：时计店はドコ?

显示在屏幕上的是一张通往钟表店（时计店）的地图，旁边写着若干个时刻表，如12：00、3：00等。玩家要从START起点开始，根据这些时刻表的提示找到正确的钟表店的位置。地图上有从A到J若干个场所，玩家要从这些场所中选择正确的钟表店的位置，然后用触



摸笔画一个圈标注出来即可。

提示的这些时刻表其实就是告诉玩家在下一个路口将要转的方向，12：00的分针指向正北方，所以第一个路口直走向北；3：00的分针指向为正东方向，所以第二个路口向东转；接下来在第三个路口向北、第四个路口向西、最后一个路口向南，即可找到正确的钟表店的位置，地点为H点。

谜题详解：ドアはドコ？

雷顿教授来到了钟表店门口，却不知道房门应该如何打开，正在门口烦恼之时，里面传来了“按压钟表形状的印记”的声音。而展示在雷顿教授面前的，若干个门上都标注有1~12各种阿拉伯数字，而正确的门应该只有一个。经过仔细观察，发现左上角仅有一个门上没有阿拉伯数字图案，取而代之的是一个漏斗状的东西。实际上，钟表也有着很多种，沙漏也算是计算时间的工具之一，看来这个就是正确的门扉了。选择这个位置的门再点击确定即可解开谜题过关。

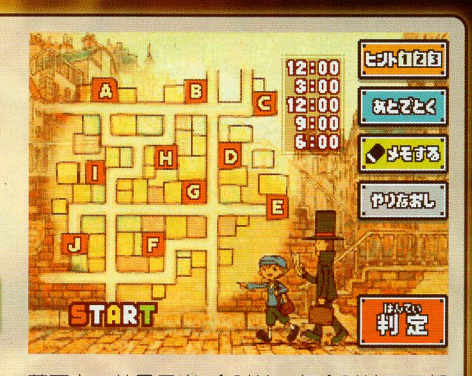


谜题详解：针と系

雷顿教授来到了钟表店，和店主对话之后，店主提出了自己的请求。说是因为这个店内过于黑暗，看不起针线，店主请求雷顿教授，让雷顿看看两根线A和B中，A线一共穿过了多少个针孔。这个谜题相对来说比较简单，玩家只要仔细观察图片，看看A线的走向以及针头的位置即可。注意必须是穿过针孔才算，经过针本体的不算。算清楚数量之后，再点击屏幕右下角的解答，之后填入正确的数字即可过关。

谜题详解：なんじですか？

这个谜题可谓是初期最难的谜题之一。屏



幕下方一共显示出5个时钟，每个时钟下面都有对应的文字，不过，感觉似乎从4时和5时开始，文字似乎和时钟上显示的时间就不对应了。而实际上却是对应的，那么到底最后一个时钟到底应该填几点呢？仔细考虑了半天，后来才发现时钟下面写的时间用的是假名而不是汉字，而日语里面“时”和“字”读音相同，所以这里面时钟下面所显示的只是4字、5字。因此，最后一个时钟是九点，而在日语里面九点读作“くじ”，是两个假名，所以正确的答案应该填2。

谜题详解：おかしな时计

屏幕上是一个没有用数字标注出时刻的钟表，但是不知道被谁把钟表弄翻了，不知道哪一面是正确的方向。雷顿教授要根据钟表上提示的时间猜测现在的准确时刻，当然，时钟还是在正常运转的。仔细观察钟表之后，发现时针和分针完全重合在一起，想想的话，如果这个钟是正常的，只有12点或者0点的时候，时针和分针才会完全重合在一起，不管时钟的方向原本是如何，这一点是肯定不会改变的。所以正确答案填12或者0都可以。

玩后感

说实话这个系列玩起来还算不错，虽然一狼也是第一次尝试雷顿教授系列，感觉游戏的画风和音乐做的非常有特色。谜题设计的也非常耐玩，一个谜题都有若干个提示，根据提示帮助玩家解开谜题。不过，对于不会日语的玩家来说，看不懂谜题也是非常头疼的问题，所以只有期待汉化版的早日推出了。总体上这款游戏还是不错的，推荐具有基础日语水平的玩家进行尝试。



文责/一狼 美编/伟哥

英雄战记

NDS SRPG ●Gunghoworks●2008年12月4日 ●1-2人/5040日元●512Mbit

剧情简介

在幽拉梅卡大陆的最西端位置上，有一个名叫巴伦西亚的边境小国。在曾经席卷了整个幽拉梅卡大陆的英武战争中，由于受到加利亚帝国的猛攻，巴伦西亚也是少数幸存没被灭亡的国家之一。国民们为了对抗加利亚帝国而守卫着祖国的安全，并继承了在战争中英勇献身的国王罗德里克的遗志，如今在王妃的统治下过着幸福和平的生活。

在一个非常平常的初冬时节，巴伦西亚的第二王子阿尔内斯特走上了统治王国的道路。



“难道又是在参加宴会而忘记了定期联系吗……”国家边境的警备人员也在沉迷于宴会的欢乐中，所以忘记了联络也不是非常罕见的事情，阿尔内斯特想起国家平时的往事，也承认从无聊的守卫城堡的人物中解脱开来尽情享乐也是一个非常难得的机会。

就在同一时刻……

在城寨中阿尔内斯特看见的，是城寨周围被一帮异型士兵逐渐包围的情景。那些异型们简直就是孩提时代在童话中所听到的不死身怪物……也就是僵尸。

或许又是个偶然，就在此时一名神秘少女奇迹般的出现了，而且，那名少女手中挥舞着一把剑。那把剑正是给加利亚帝国带来胜利的魔道武器，原本不应该出现在加利亚帝国之外的地方的魔道武器。

“剑士先生！使用这把剑拯救营寨中的那些人吧。如果是这把英雄武装的话一定能够帮助他们的！”

站在阿尔内斯特身旁的这名少女全身都穿着坚实的甲胄，在少女手中拿着一把在黑暗中也能散发出苍白光辉的剑。

虽然也是半信半疑，阿尔内斯特还是接过了少女手中的这把剑。为了救出自己的同伴，而在此重新拿起了武器。

于是，被称为第二次英武战争的、动摇整个世界根基的战乱从此拉开了帷幕。

标题菜单与游戏系统详解

はじめから	开始新游戏
コンテイニュー	继续游戏
中断データ	读取中断存档

本作中一共有不下于150人的英雄登场，其中有100人以上都可以收为同伴，而且，英雄可以装备一种寄宿着“英灵”的名为“英雄武装”的武器。而“英雄武装”一共有枪、剑、刀等150种以上，此外，由于“英雄武装”中寄宿着“英灵”，在战场中也可以释放出英灵，发出名为“OUTBREAM”的必杀技。

英雄武装也同样有着各种属性，使用和对

手相克的属性攻击的话就可以构成更大的伤害。英雄和属性之间也有着各种相性度，相性度越高，英雄的能力也就越强。所以利用多数存在的英雄和英雄武装，养育成自己喜欢的“英雄”吧！

人物简介——阿尔内斯特



巴伦西亚的第二王子，15岁。出生于15年前英武战争结束之后不久，因此一直不知道父王（英雄王罗德里克）的事情。性格坦率、开朗，不喜欢动脑子，喜欢直接动手去做任何事情。最喜欢从哥哥那里打听自己父亲生前的故事，一直尊敬头脑聪明的哥哥。

自从遇到甲胄少女之后，不久也就投身于第二次英武战争中。在这场战争中，他率领着饭加利亚帝国联合军的主力部队，一直听从哥哥安排的作战计划行事。



虽然他做事不太喜欢动脑子，不过总觉得是由于过分信赖哥哥而根本没有自己考虑事情的必要的缘故。而且，他自己也逐渐理解到不能对别人所说的事情言听计从。

人物简介——芭蕾莉



充满神秘色彩的谜之少女，18岁，是赐给主人公阿尔内斯特英雄武装的人。因为全身覆盖着重铠，所以表情姑且不论，连她的容貌也无法得到确认。

虽然她原本非常讨厌别人刺探自己隐藏于内心中的事情，不过经过和阿尔内斯特一起共同行动，逐渐被他的开朗和同伴们之间的友情所感触，原本封闭的内心也逐渐的变得开放起来。她担任着照看阿尔内斯特和部队全体人员的任务。

人物简介——库拉迪奥



巴伦西亚王国的第一王子，20岁。性格冷静沉着、相貌眉清目秀，是英雄王的王子。

因为他平时冷静沉着的态度以及自己实施的各种政治手段，周围的人们都以为他是一个不理解对方的心灵的非常冷漠的人。作为英雄王的儿子，自从阿尔内斯特得到英雄武装之后，自己被一起在同机向加利亚帝国发动反击的周边各国推举为反加利亚帝国联合军的盟主而投身于战争中。因此，原本与迪亚娜公主的婚约也变得遥遥无期。

人物简介——迪亚娜



阿拉根王国的第一公主，年方17岁。从自己记事的时候起，就已经和阿尔内斯特的哥哥——王国的第一王子库拉迪奥签订了婚约。由于公主从小就非常活泼聪明，在国民中也非常受欢迎。由于自己非常喜欢运动，随着自己开始学习武术之后，自己的才能也就逐渐的展现出来。在第二次英武战争开战前，她就知道英雄武装的使用者的事情，为了帮助反加利亚帝国联合军的盟主库拉迪奥一臂之力，于是决定投身于战线中。

玩后感

颇具特色的一款SRPG游戏，虽然容量比较小，音乐也非常一般，不过游戏的剧情设计的比较深入感人，理解游戏剧情之后便会对本作产生兴趣。不过，对于不熟悉日文的玩家来说，还是耐心等待某个汉化小组接手这个任务吧。难度方面不是很大，就是玩起来感觉节奏稍慢。推荐对SRPG游戏有狂热执念的玩家可以进行尝试。

掌机界目睹之怪现状？

——让人司空见惯的“咄咄怪事”



■文/八房、一狼

清末年有一部小说（注意是小说不是游记）叫《二十年目睹之怪现状》，作者以第一人称叙述了自己漂泊在外的见闻，由于“采用夸张手法深刻地批判了晚清社会的黑暗和腐败”，所以挺受推崇。

当然，我们今天其实只是借用一下这个名头。俗话说有人的地方就有江湖，掌机界也不算小了，厂商、消费者、媒体，各类人等也是各安其所。正所谓人上一百形形色色，偶尔回头看看自己所在的这圈子，却也有许多让他人看来颇为荒诞离奇的事情，不由得哑然失笑。于是乎今天便借了那个社会小说的名头，与诸位聊聊咱这小社会的种种见闻。

业界篇:看不见的手你在捏什么!

“市场会以它内在的机制维持其健康的运行。其中主要依据的是经济活动中的经济人的理性选择。这些选择逐步形成了市场经济中的价格机制、供求机制和竞争机制。这些机制就像一只看不见的手,引导每个人自觉地按照市场规律运行。”(亚当.斯密《国富论》)

话是这么说，不过现在的掌机市场怎么都不像是很正常的样子吧，不光是日本市场整体的不景气,各个厂商也一个个有点“不务正业”的样子,虽然时届年底也是“大作”不断,但浮华的背后却隐隐闪现着颓败的影子……

核·地·雷!

如果说现在你也不知道“雷作”是什么意思的话,那我还真是有点被你“雷”到了……说笑啦,所谓的“雷”你可以理解为“SHOCK”，指被某个东西强烈的刺激到。而“雷作”则是指那些让人抱有一定希望，但实际玩到后却往往让玩家大失所望或者大跌眼镜的游戏。

而最近，这类游戏可以说是相当的多，一个更加糟糕的趋势是——越是前期宣传得花哨的游戏，本身的品质就越烂；大家往往都被前期的宣传哄得一愣一愣的，但游戏拿到手一玩，却发现远不是那么回事，这种期待和现实的落差越高，这个游戏也就越“雷”。所以，当你看到有人用“核地雷”来形容一款游戏时，玩家们的失望与沮丧自然就跃然纸上（屏幕上?）了——当然，不仅是玩家，厂商也一样会有如五雷轰顶：在看到销售报表之后……

要成“大雷”，现实和期待的落差一定要够大。这也就意味着游戏在推出之前首先要拥有玩家相当高的期待度，也就是发售前，这款游戏一定要非常吸引玩家的眼球并且让玩家足够感兴趣，而这一点的主要媒介之一就是宣传——宣传可不是无成本的，要在各大媒体上唱响游戏的名头，就需要真金白银地往里砸，就需要华丽的宣传片，名头吓人的制作阵容和让人心动的福利，也就是传说中的“大作、超大作”。正是这些因素，让玩家对游戏产生了



↑圣剑传说和ASH究竟哪个更雷一些实在是说不好。

足够的兴趣，而兴趣则是购买欲的主要根源。但是，广告带来的不仅仅是购买欲，玩家在产生兴趣的时候，自然会按照自己的期待对游戏产生要求（也就是期待度），比如玩家看到《蓝龙》，总会自觉不自觉地与DQ或者FF作比，一旦某些方面做得逊色于参照物，玩家自然会感到失望，《蓝龙DS》就是活生生的例子。又或者那些续作、系列作，一旦素质比前作下降，人气就会迅速散逸（比如魔法假日2，FFTA2）。



↑FANS们公认的高素质作品，但FAMI评分很低，真不可靠啊。

除此之外，雷作的产生其实还有一个推波助澜的因素：第三方的参与和评论，说白了就是游戏杂志的评分。但凡游戏出笼，总会有一些占据信息优势的媒体如FAMI通、IGN等，在玩家们正式看到游戏之前对游戏做出评价。虽然玩家自己也有一定的评判，但权威媒体的评分无疑会对玩家的期望值构成一个新的影响，也会有相当多的人们将这个评分作为衡量游戏的一个准绳。不幸的是，就连这个本应客观的评分也难免会受到影响——举个例子来说，NDS的《圣剑传说　玛娜之子》，这个游戏得到了FAMI通的40分满分评价，但实际上呢？这款游戏的口碑好吗？如果你之前没玩过的话，可能你不会知道，因为游戏的人气根本就没能达到具有广泛口碑的标准……不用我说，你也应该能猜到游戏的素质了吧。经济因素？或者其他压力？一次两次还好，时间长了，玩家的信任也会打折扣："低分信FAMI，高分信自己"这句俗谚就是媒体公信力下降的最佳注脚。

透支健康，饮鸩止渴

每个玩家都有自己的游戏人生，都有自己挚爱的游戏，而每个杰出游戏也都有自己的FANS群，自然，每个厂家也都知道这一点。最早的复刻和重制或许是一种怀旧的情节，但到了现在，每一个稍有阅历的玩家都不会否认：复刻、移植、重制，你怎么叫无所谓，但总之，这是一种非常常见的揽财手段。



↑FALCOM这辈子也就靠这几个系列过活了。

将以前的游戏加以修改、优化而重新包装上市，这样做有不少好处：首先，它利用了作品以往的口碑，能够直接吸引之前接触过作品的玩家，无论是对于新要素的期待抑或是单纯的怀旧，这部分人都会是一个相当主要的消费群体。此外，"口碑"这东西也很容易加以利用和宣传，这样即使是之前没有接触过的人也可以比较容易地接受"本作=佳作"这一概念，毕竟如果游戏本身质量没有保障的话就不会复刻。此外，一次成功的复刻也可以成为将一个玩家拉入FANS（忠实消费群）的契机，比如玩家玩了复刻DQ4感觉很好，那复刻DQ5多半也会玩，下次出复刻7，出新作9大概也会去试试。而且，一个游戏的制作要经过复杂的流程。从首先的立项（确定游戏基调，分析卖点）到制作（进行游戏框架设计）到最后发卖，每一个环节都需要倾注大量的人力物力，而复刻作品则可以从相当的程度上压缩成本——起码，在游戏的基本架构、面向群体、剧情乃至数值方面，复刻作品的耗费比起新作是相当小的。低投入就能有不错的产出，所以厂家们无不趋之若鹜，纷纷发掘自己产品的价值。



↑即使是复刻也要做得翻天覆地，这才是复刻的典范。

但是！复刻并不是一个让人高枕无忧的策略。在较高的投入产出比之外，厂家、商家乃至市场都在付出着一种无形的成本——活力和健康。一个好的复刻可以是一瓶甘美的陈酿，但多么香醇的酒也不能代替食物让人生存，喝得多了，还会染上麻烦的酒瘾。随着一次次的新瓶旧酒，陈陈相因的风气也逐渐蔓延开来——为什么要开发新作？为什么不简单地赚钱呢？于是原创的游戏日渐式微，复刻这一旁支却逐渐喧宾夺主起来，甚至有人笑称某些厂家是“用复刻赚钱，砸在新作里”（也就是所谓的奶粉钱？）。不仅是厂商，玩家对于游戏的品味也渐渐被影响（说扭曲的话还重了点）。一旦玩家的热情被某种近乎偏执的专注所替代，那么他接受新事物的兴趣和机会无疑也将减低。比如，一部原创的新系统新要素幻想RPG和一个新的DQ复刻作（比如复刻DQ7）放在一起，为数不少的DQ FANS都会选择后者，于是一款本来有亮点的游戏被埋没，这也必然会打击厂商的信心，整个环境逐渐变得沉闷。这后果是如此的潜移默化，以致于当我们终于注意到的时候，眼前赫然已有着诸如FALCOM一类，只靠复刻支撑的厂商。看看《英雄传说》那堪称豪华的复刻、重制、移植列表，看着新出的《双星物语》——十年前老作品的又一次翻炒。我们这时候应该作什么表情呢？



↑用复刻巩固人气和赚取经费来推出新作是DQ惯用的手段。

FANS钱真好骗系列

看到这节的标题我想大家都能够猜到我要说什么——关于我们司空见惯的游戏系列。大家讨论起喜欢的游戏，虽然也会回答说某某款游戏非常中意，但恐怕玩家们多半还是免不了说出“我喜欢XXX系列”这样的回答。一个作品的系列，往往都拥有某些共同的特征，而这些特征也就是系列的特色，也就是，相当一部分FANS热衷于系列的理由。

不要小看习惯的力量。不仅仅是生活，就连游戏和审美也都会受到这惯性的驱使，一个FANS买，或者不买某款游戏，或许仅仅由于它是系列的一个组成部分。于是我们习惯性地一次又一次进行相仿的游戏，一次又一次地体会相似的乐趣，一次又一次地重温似曾相识的感动——一次又一次地掏腰包付钱（这最后一句也太违和了吧！）


↑千篇一律，加几个人物就是一个新作，我都替光荣惭愧了。

系列作品做起来，既有着与复刻作品类似的人气资源优势，又有着相对成熟的理念和开发经验，因为多少新要素比较多，付出的“健康度”成本也相对较低。可以说这是一种介乎于复刻老作品和开新山头之间的稳定线路。所以，系列作品也备受厂家的青睐。但是（该死的但是啊），系列作品也同样有着一些隐忧……

最大的问题和上面提到的一样，还是容易产生陈陈相因的风气，系列一旦做出改变就要冒着损失老用户的风险，所以系列能不变的话


↑量产化的恶果昭然若揭，TOT被钉在了传说系列的耻辱柱上。



↑经过前几作的挣扎和求变，系列新作终于找回了“休闲”这一精髓所在。

都会尽量维持特色（尤其是某些最重要的特色和卖点绝对不会丢掉），但长久的保持一个风格和理念，这本就不适合理念和技术的发展。而且，这样做还带来了一个相当严重的问题，就是“软垄断”。一旦一个系列在业界根深蒂固，它就往往成为了一种类似准绳和标杆的存在。如果今后市场中出现了与其定位类似的产品，无疑都会直面其强大力量的冲击——不仅仅是厂商积极主动的作为，连一部分消费者（玩家）也会自觉不自觉地受审美习惯的驱使而下意识地排斥新鲜事物（人类有这个天性，真的），于是，整个市场的理念发展便受到了制约，这从近年来日本市场逐渐被欧美赶上的现状可见一斑。

此外，劣化，这也是一个不容回避的问题。由于大体的架构受到了传统的制约，所以系列就必然要从各种方面进行循序渐进地演变，如此才能尽量适应新的市场形势，而这种改变，有时候往往却并不是最有助于系列进步的——通常，生存和赚钱会是第一位目标。为了这两个理所当然的目标，多少，难免要做出一点改变、让步和牺牲，而系列就在这一次次折腾中逐渐变质。比如传说系列，以几乎每年2部的速度疯狂地推出新作；比如无双系列，近乎每一个资料片和MOD都会被冠上响亮的名头重新打包贩卖（FANS就是那后院里的猪猪，逢年过节先宰FANS！）一个个的系列就在残酷的市场中逐步失去了自己的原则和活力（活着都费劲，还怎么发展进化！），最后逐渐式微。君不见当年叱咤一时的炸弹人系列如今境况？昔日独领风骚的极品飞车，近日也黯然退下历史舞台。你看到时代的眼泪了吗？

墙头草的无奈

即使是在这样一个波谲云诡的市场中，也不时地有一些业界的骄子破茧而出。这些新生的作品（或者系列）犹如一个健康而充满活力的婴儿，响亮而自豪地啼哭向人们昭示了一个新生命的开始。不过，循声而来的不仅仅是充满爱心的奶娘（提供奶粉钱消费者！XSK，误很大），还有，投机份子，说得难听一点，苍蝇……



←这是《超执刀》吗？不，这是《简单DS外科医》。

八房来PG之前曾经在一家“人文社科出版社”干过。你知道那里的“编辑”要做什么工作吗？当初相当重要的一个工作，就是每天按时阅读出版行业的报纸，之后跑到西单图书大厦（北京最大的图书集散地之一）上去傻乎乎的抄写畅销书排行榜。回到家之后打破脑袋地想着有没有相关的题材，然后整理材料提交策划案，比如最近流行《于丹讲论语》，我们就去弄个《XXX读庄子》；流行《鬼吹灯》，就去做《盗墓XXX》。只要老板拍板，质量一切不顾，随便找上七八本题材相似的书来“剪刀加糨糊”（不知道这是什么典故的朋友可以去BAIDU），但求速出，好跟在潮流的尾巴上拣点残羹冷饭——你别说，就这样还活得下去，运气好的时候还能拿点销售提成！一年后，充满了对工作意义的质疑和自我否定（我做的不就是制造文化垃圾吗？我是越来越浮躁的文化风气的帮凶啊！）的八房辞去了这份工作，当





←这是《病房》吗？不，这是《简单DS废弃病栋》。

时只感到释然……

抱歉扯远了，让你们听我唠叨了。但是，目前的游戏界里，照样有这样一些人在或自愿或无奈地做着与我当初工作性质类似的事情。有些时候，如果自己不能提出一个好的构想，那么紧跟成功者的脚步也多少会有人买账。于是，一旦有一个系列成功，跟风仿效者就如期而至。比如口袋妖怪如日中天，类似的收集交换RPG也层出不穷，如数码宝贝等能够做出自己特色尚可分一杯羹，更多的也是转瞬即逝；怪物猎人大热，某公司的妖魔MUSOU也随之跟上……最明显的是《SIMPLE DS》系列，这个系列的唯一主旨就是赶潮流，什么热就出什么。乱枪打鸟，盲目跟风，浮躁的风气不仅仅在出版界，游戏圈也受到了它的席卷。

于是乎，逐渐地制作人那如火花版迸发的创意就无奈被拘禁在财报的数字间。某些游戏以单一的面目，细菌一样快速自我复制，还有一些更加聪明的则学会了相互仿造，最后，以严肃现实的名义扼杀了未来。（无奖竞猜：你猜这个句子偷自哪里？糟糕，当初到处偷好句的职业病又犯了……）



↑这是《深红密室》吗？不，这还是《简单DS密室脱出》！适可而止吧！

游戏篇:充满矛盾的国内玩家生活

业界的种种是是非非似乎离我们普通玩家颇为遥远，至多也只是茶余饭后的谈资，真正陪伴在玩家们周围的还是身边的电玩店、握在手中的掌机和……烧录卡里的一个个游戏。

虽然说在杂志这么严肃的场合下应该一本正经地打起官腔披起客观饭的外衣来高谈阔论，但玩家毕竟还是玩家，能不能安生地，舒坦地，自由地玩游戏才是我们最关心的问题（翔武怒吼：你能不能正正经经用编辑的角度给我写稿！）。所以，接下来你要看到的都会是你耳熟能详的，或许一直知道，但从来没有关注过的现象。

“李逵”泪流满面

《水浒传》可能并不是每位朋友都有看，但李逵和李鬼的故事，想必各位多少都是听过的。的确，假冒伪劣多半都比不过正真正铭，就算是在中国呼风唤雨的各种“山寨”物事，见到原版的话多少还是有些尴尬——性能勿论，光是“山寨”这俩字，在格调上就输了一筹。所以人们有条件的话，多半还是宁肯多花一些钱也喜欢用正牌的产品——问题是，掌机还偏偏就是个例外哎……

记得上期我和一狼在那个掌机回顾特稿里吐过槽了。作为一个硬件平台，PSP和NDS无疑都说得上成功（起码卖得轰轰烈烈），但就软件方面，二者却分别有着各种各样的尴尬，唯有一点共通：二者目前都遭到了相当严重的盗版侵袭（这也是惯例了）以及，本节的主题：盗版在各个方面都优于正版……

价格方面我们不去讨论它，占了别人的便

交友 辽宁 李浩宇 第三次买PG了，没有掌机过过瘾而已。不过，我发现我越来越爱它了。
男，13岁，辽宁省沈阳市皇姑区长江北街62-2号，QQ956993337

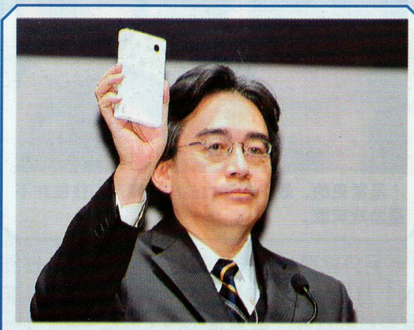
宜还要拿出来晒就太没有下限了。就NDS来讲，目前的烧录卡产品功能非常全面，你利用主流烧录卡可以把多款大作带在身边而不用揣着一堆卡带，此外，MOONSHELL的多媒体功能和主流烧录卡的金手指、软复位等性能也十分可人。PSP就更惨了，固件本身被破解，光是这就为我们带来了调整CPU频率、快速关机和即时存档等功能，而被破解的PSP成为了一个非常开放的平台，各类自制软件更是极大丰富了PSP的功能。可以毫不犹豫地说，起码在中国，没有破解的话PSP绝对不能像现在这样流行。这就造成即使是有条件使用正版的日本和欧美玩家里也有相当一部分人考虑到功能的问题而转投盗版怀抱。

可这样毕竟是不对的（毫无说服力的一句话）。软件毕竟是商品，毕竟要赚钱，所以无论厂商使用怎样的保护措施也不为过——而且，厂商也一直想办法缓解方便和赚钱二者的矛盾：比如NDS，老任干脆推出了内置存储空间的DSi，并想方设法拓展其功能（虽然我觉得给DSi添加商用功能很蠢……）。PSP那边，CAPCOM也给自己的当家花旦《MHP2G》添上了一个MEDIA INSTALL功能，让UMD玩家能够享受以往只有盗版玩家才能有的福利（读取速度加快）。堂堂李逵，居然要向李鬼取经？这也算是黑色幽默了。



↑看电影的利器PPA，正版用户可没有这种福利。

作为一位国内玩家，我们多半是无法放弃盗版的恩惠（除非戒了游戏），但是，怎么说呢，前FAMI编辑上期已经喷过了。要时刻都保持着这一个意识：盗版是合理，但不合法的，是不对的，有条件的话，偶尔支持一下正版也是值得提倡的。有许多日本玩家对中国人有盗版用还买正版的行为非常不解，认为这样很傻，但其实，作为一个"贼"（没错，不用在意，请正视自己的行为），最为重要的还是自己的心态——或许我们做的不是什么光彩的事情，但一旦从心里也认为应该这样，也丝毫不排斥或者反思的话，那就真的够堕落了。最后，由衷的希望我们今后可以继续使用方便的游戏设备，而在被人询问的时候，可以心安理得地回答："我拥有该游戏的正版载体，而且我会在24小时后删除该拷贝！"（爆，为啥明明想很严肃，但写出来还是笑话呢……）


↑拓展功能、开拓新市场和新交互方式是本次DS对抗盗版的方案。

"错位"的国内市场

游戏机是用来做什么的？玩游戏的啊！没错，理论上来讲，PSP是游戏机，买PSP是为了玩游戏，玩家才会买PSP——不过事实上，在中国这个畸形或者说风格独特的市场环境里，各个事物都发生了错位。我们每一个人都对这些事情熟视无睹，但其实这种现状是颇为值得反思的。

首先，最明显的一点是我们中国整个的本土游戏产业是一个灰色产业，这一点颇具讽刺意味。中国，除了神游和特区之外，完全没有行货游戏主机和软件，整个版图的游戏市场都仰赖于一个非常敏感的渠道：走私。但基本上国内的游戏主机也没听说过什么时候缺货，实在是个相当有趣的现象。


↑红红火火的中关村鼎好地下一层，电玩市场的热辣可见一斑。

特别策划



↑最常见的，最有购买力的PSP用户们往往并不是游戏玩家。

另外就是关于国内吃游戏饭的企业，提到这个首推神游。神游这个公司也算是一个非常尴尬的存在，虽然是中国大陆唯一的行货，但这个正牌的公司却不得不靠盗版来养活。它之所以能够支持到今天，各类烧录卡设备厂商和0Day发布者（注：产业链的顶端，镜像和ROM的发布者）功不可没——而烧录卡厂商、周边(当然未授权)厂商这些国内的企业也完全依附在这条产业链上。在同一条被利益维继的锁链上还拴着商业网站、物流乃至《掌机迷》这样的平媒……各色的角色共同从一块本来不应该存在的蛋糕上分一杯羹，这本身也相当有趣了。

还有一个好玩的事情是，作为游戏机的主要消费者却不是玩家。国内的掌机装机量上，PSP一反常态地远远凌驾于NDS，而在庞大的PSP大军（到底有多普及？我每天早晨地铁都能碰到不少于3台的PSP）中，真正为了游戏购买主机的却不是多数，对于大部分使用者来讲，看电影、看电子书、听音乐（当然，这些功能仰赖破解和盗版工作者，他们也是利益链条上的一员）才是购买的主要动机，游戏功能仅仅是附加价值。而与之相对应的，一些“玩家”，比如PG的相当一部分读者，却是有着十分旺盛的消费欲望和游戏兴趣，却因为种种原因没有购买力(比如经济因素，比如家庭制约）的人。

……啊，怎么说呢，出于种种原因，这一节我不能写得再直接一些，所以读者朋友们看了可能会觉得云里雾里，无所谓啦……反正类似的矛盾是无处不在的，你知道，它也在，你不看它，它还是在那里啊。

言论篇：具有中国特色的交流群体

之前八房给大家简要分析了日本业界和国内市场的现状，并提出了稍具主观色彩的简短评论。那么接下来，一狼给大家分析一下在中国的玩家群中，大家一起在论坛、或者是朋友之间讨论游戏时，经常会出现的种种怪现状。这些事情想必每一个玩家都已经经历过，对于大家来说也都是司空见惯的事情，不过现在单独提出来看得话，也的确是挺有意思的。

宁可信其有不可信其无

谣言这个东西非常神奇，不知道从哪里传出一点类似于“都市传说”的怪谈，就有人确信它的存在。乃至于一传十十传百，变成家喻户晓的传言，却没有一个人证实过这个东西是否确有其事。最简单的就是常见的游戏里的BUG了，不知道从什么时候起BUG这个东西被人发现，就有相当一部分玩家沉迷于挖掘各种游戏里的BUG，或者直接以从XX游戏里寻找出BUG为荣，久而久之，形成一种一旦见到XX游戏，玩家就会随机联想出这款游戏里有XXBUG这样的现象。

最为经典的就数FC《魂斗罗》里的著名BUG“水下八关”了。尽管过了多少年，仍然有玩家乐于称道这个不知道是否真正存在的秘籍。甚至于稍加一些神话色彩，传言XX人成功进去过水下八关之类的事情，也就愈发使得人人就坚信这个BUG的普遍存在，而且人人都曾见过有人进去过水下八关，但是人人都没有亲自进去过。



↑时至今日，还有不少玩家仍搞不清楚水下八关究竟是否存在。

尽管那只是早期游戏里的花屏BUG而已，却在玩家群中传成了这样的怪谈，这样的情况在其他游戏里也屡见不鲜。只要是游戏中比较神奇的场所，比较可疑的地方，就有玩家去探索厂商有没有在这个地方里隐藏什么秘密。但是，越是挖掘不出这个秘密的存在，就越有玩家坚信这个秘密一定是存在的，只是没有解开而已，最好的例子就是人云亦云的街机版《三国战记》里赵云的金枪头以及马超的金手套了。



↑传说中这里能够打出赵云的金枪头，但实际上只是谣传而已。

在IGS初代的《三国战记》里面，设计了许多隐藏路线，以及这款游戏刚一上市就在国内非常火爆，不少玩家彻夜研究隐藏在游戏中的各种道具。然而，传说中赵云的金枪头也就是玩家们一传十十传百而得出的产物。究竟这个东西到底怎么获得，或者在哪里获得，或者是否存在，目前都没有定论，以致于各种流言蜚飞语层出不穷，但是至今都没有一个正确的说法。最后，有人确定是在最后一关需要用雷神锤才能进入的密道里，某个太极八卦的地方可以打出金枪头，引来不少玩家纷纷尝试，但是仍未挑战成功。最后在官方推出的《三国战记之风云再起》强化版中，终于在这个场景内设置了全员摆10秒POSE可以随机出现贵重道具的设定，算是让玩家心中的一块石头落了地。原来传说中的金枪头果然只是虚构的存在，之后这个金枪头的典故也就成为了午后茶间的笑柄而已。

当然这种现象或许不仅仅只是出现在国内，在日本乃至欧美的游戏界，想必也应该流传有这种各样类似的“怪谈”，不过由于国情以及语言所限，我们对这方面也不太了解。唯有一点是肯定的，只要是一款成功的经典游戏，必然会迎来不少玩家对游戏中种种隐藏要素的猜



↑就是因为存在着这样的谣传，不少玩家才会再一次重拾手柄。

测。想必《重装机兵》中红狼不死与最终BOSS明奇博士这样的都市传说，大家一定并不陌生吧，这里也就没必要再废笔墨了。

喷子你好，喷子再见

有句话叫林子大了什么样的鸟都有，世界之大无奇不有，在中国广大玩家群中，有一个两个类似于“喷子”一样的角色存在也不是什么稀罕的事情。然而，正是因为这些“喷子”的存在，从而带动了论坛的风气，引来长达几十页甚至几百页的“战帖”，不少“喷子”也纷纷加入论战的行列中。遇到某些识相的“喷子”还好，只针对观点与自己向左的人喷，但是遇到一个见谁喷谁的“喷子”的话，估计这帖子很快就要被和谐掉了。

说实话，一狼虽然接触网络也非常早，不过很长时间都不怎么泡论坛，而是沉迷于某网游……（别问我那款网游叫什么名字）后来一狼彻底认识了网游的毒害性，重返TVgame阵营的时候，才渐渐开始涉足于网络。最早一狼也是和人“战”过的，虽然在现在看来，似乎



↑DQ7是系列中被喷的最多的一作，同时也是日本本土销量最高的一作。

是非常O疼的事情……不过，如果真的“战”的有水平的话，对于双方来说还是受益匪浅的。有句话叫做“不打不相识”，论战双方有可能就是从对立的角度而逐渐站在统一战线最后才成为好友的。

虽然一狼可能不太理解喷子们的心态，到底为何而喷，不过大概可以估计出发点无外乎两点：要么想出名，要么是小白……现在国内论坛上有着这么一个趋势，玩得多的一般都不说话，而喷子一般都不玩。有些喷子更是不看游戏而看厂商，只要是XX厂商的作品，这个人就一定要喷，甚至不管这款作品素质如何，不管这款作品发售没有，哪怕只是公布出了一个LOGO，都要喷上一阵子。为了喷而喷的人很可悲，想要靠喷出名的人很可怜，不知道别人为什么喷自己却也去喷的人很可叹，比如小白们和自以为时髦跟风的小P孩们。（这句话绝对不是我说的……明显是八房的语气……）



↑如果发了不和谐的帖子，被屏蔽禁言也是很正常的现象。

好吧，本篇特稿并不是针对“喷子”现象而写的，所以这一环节也就点到为止吧。阐明国内存在这种现象即可，正如上文所说，“喷子”现象也并不是件坏事。闲来无聊上上论坛，看看喷子被喷而找找乐子，也是不错的。

黑白青三原色论

好吧，我先给大家解释一下什么叫做“黑白青”。所谓XX黑，就是铁了心与XX系列是对立态度，索黑就是要挺任，索尼的一切东西都要喷。而XX青则截然相反，只要是XX系列的东西，就一定要挺，哪怕是渣作。而XX白大家想必已经知道，就是泛指那些什么都不懂的小白们。

本身应该关注的是游戏，外延应当是发自内心的人文探讨，但因为观点相左而脱离了游戏本身，只因为阵营不同就进行褒贬的行为。那



↑使用金手指的话，只会让游戏的乐趣减半。

既不是玩游戏也不是被游戏玩，因为那已经是另外的游戏。目前国内论坛上的气氛也正是如此，当然也造就了不少以喷出名以XX黑XX青而出名的网络人士。

早在一狼刚来编辑部的时候，就是以一个铁杆DQ青的身份出现在众编辑面前的。身为铁杆FF青的露琪，在结识一狼之后也奇迹般的转职城DQ黑，整天以黑DQ为乐，甚至于每天上班见到一狼的第一句话一定要说：“DQ必须死！”更为搞笑的是，编辑部的猴子君也算是非常饭DQ的人，曾经一度与一狼站在统一战线力挺DQ，后来因为DQ5金手指事件（详情请参见前几期猴子的手札……）被BS之后，便也加入了黑DQ的阵营中。因此引来了“DQ青内部分裂，FF青头顶青天”这样的言论出现，同时也为编辑部内增添了几分欢声笑语……

OK，不扯远了。其实说到XX黑与XX青的话，一狼还是有自己的见解的。早年没有造就黑白青理念的时候，日本的业界还算是蓬勃发展的阶段，现在原创游戏出一个死一个，复刻游戏大肆成风，家用机市场胜负难定，掌机市场PSP与NDS平分秋色（当然只局限于国内市



↑有爱投身于汉化工作的人，才是最值得我们广大玩家尊敬的。

场而言……），也就加速了黑白青理论的成立。每个玩家自然有自己所忠实的系列和自己的立场，谁都想让自己喜欢的系列发扬光大并受到更多玩家的欢迎，但是对于目前大作如云的游戏业界而言，想把一个系列黑白颠倒也不是一个人的言辞就能左右的。于是乎便出现了一帮“有爱人士”，无能力投身于汉化让更多玩家去理解游戏的剧情，无能力投身于写剖析文让别人理解游戏中的内涵，只能以“青己黑彼”的行动来表达自己的愤慨而已。对于这种现象，大家一笑置之即可。

潜在的第三方规定

何谓第三方规定？根据一狼自己的理解，第一方自然就是厂商设计的游戏中的种种规定，最简单的比如DQ中只有找到教堂才能存档；而第二方规定则是玩家自己对自己的要求，如XX无伤通关，XX极限低通等等。而第三方，则是多数玩家中心中默认的规定，比如“盟区”的规则，KOF97中的禁裸杀等。

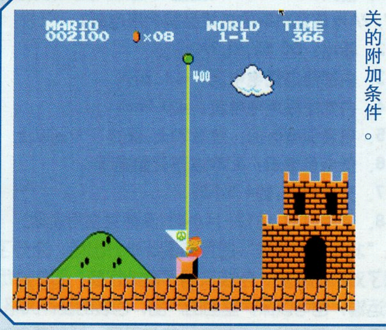


↑使用必杀的瞬间无敌时间太长正是KOF97最大的弊病之一。

这个当然反应的是玩家交流的素质问题，心态很重要，这里姑且拿早年的KOF97的裸杀规定举个例子吧。这里先给大家解释一下“裸杀”的概念，所谓的裸杀，就是指必杀之前没有跟任何连技直接裸放必杀（注：投技除外）。早些时日，一狼曾经为此事和八房战了一段时间。八房认为既然游戏里设定出必杀这个系统，发与不发的主动权就完全在于玩家手中，所以根本没有什么裸杀方面的规定。而一狼则提出自己的观点：KOF97的裸杀太无赖，基本上会打的都不会裸杀，这已经是默认的规定，玩KOF的人都知道。后来拉来了电软的菜团来做评判，最后终于说服了八房KOF97禁用裸杀的事实。

当然这只是一个典型的例子，但凡涉及到多人对战的游戏，大多都有潜在的第三方规定。既然存在这这种规定，肯定有其存在的意义。厂商设计的游戏，难免会有疏漏的地方。如果是单人游戏的话，姑且可以忽视这些不平衡的设定等。但是如果要是对战的话，平衡性是最主要的因素，如果一款游戏的平衡度把握的不好，某些角色偏强，某些角色过于弱，那么这款游戏从对战游戏的角度来评判的话就是一款失败的作品。类似于讲究联机要素的RPG游戏乃至于网游中也是一样，各个职业的平衡度也是关键，某个职业太强的话，谁还去修其他职业呢。但是，少数玩家非要钻这个牛角尖，非要无理取闹，就是不按照默认的规矩进行游戏，从而引来对方的反感。

这里由于篇幅所限，就不给大家一一列举带有默认第三方规定性质的游戏了。其实，不管是游戏中的种种设定，还是玩家额外添加的苛刻要求，都是为了让这款游戏的乐趣发挥的更好。正如上文所述，心态是最重要的，在GGPO上对战的时候，遇到几个无赖不讲理的，直接退了游戏别和人家一番见识，有那功夫还不如多玩一局扫雷……（怎么突然扯到了这个……）



←即使是FC马里奥也可以加上最速通关的附加条件。

转眼间又到了篇末，本来还有更多可以写的地方，比如国内某些奸商常见的骗钱伎俩，出货量大的中古正版是白菜价，出货量少的中古正版却被炒上了天价等等。本文由于篇幅所限，姑且就此搁笔吧。话说回来，本文提到的这些怪现状，也不仅仅局限于掌机界，家用机、乃至于我们生活中，也必然有着种种看似习以为常却又让人讲不出道理的地方。本篇特稿中所提出的问题以及编辑们稍具主观色彩的观点，也只是些片面之词，博大家一笑即可。

本期小编推荐超值周边！

游戏周边街

无论你是爱机还是显摆，追求时尚又或是为了吸引眼球，你来对了，这里都是最新最眩的好东东！

□文/威奥数码娱乐ffsky
□责编/翔武
□美编/伟哥

北方的天气一天天转冷了,国内的游戏市场却一直在升温，PSP3000未破解，刺激着PSP2000D价格的不断上扬，NDSi的破解已经初见端倪，相信不久以后就可以看到新的ndsi烧录卡上市了，而国内的周边也随着新主机的出现，越发活跃起来，这期为大家带来的是由北通公司生产的周边。北通作为国内最专业的游戏外设品牌,其产品覆盖了电脑类游戏周边和电视类游戏周边,电脑类产品设有手柄、方向盘、摇杆；电视类设有wii周边、PSP周边、PS3周边、GBA周边、NDS周边等外设北通在产品上追求优良信誉、便捷渠道、高贵品质、专业产品的“4C”理念，在品牌服务上让广大的消费者朋友轻松体验北通高效卓越的服务乐趣，这是北通在可持续发展战略进程中被广大客户朋友所赞誉的“4E”服务。

潘多拉的魔盒——北通动力堡垒

厂商：北通
价格：128

PSP有一块非常靓丽的液晶屏幕，加上强悍的机能,都大大的缩短了PSP的电池续航能力，所以,如果在路途中或者聚会联机的时候遭遇了电量不足的问题,是非常尴尬的事情,北通公司近期推出了一款名为“北通动力堡垒”的产品，这款产品体积小巧,具有可以为PSP提供长达10个小时续航的能力。就能很好的解决PSP的电池续航问题,而且北通的产品质量是很有保证的,大家不用担心有组装电池的安全隐患。

产品参数:

1、输入：DC 5V/2A(指定PSP原装电源或其他符合5V/2A电压及功率的正规品牌代用电源)

2、输出：DC 5V/0.7A

3、内部静态耗电电流：≤1.2mA

4、内部睡眠耗电电流：≤0.3mA

5、电量保有时间：放置30天,保持在80%以上

6、低电量提示：3.2V以下开始提示

7、充电时间:约4.5小时

8、使用时间:约12-14小时(具体见使用说明)

“北通动力堡垒”的包装设计十分出色，充分了考虑了对产品保护，包装采用了硬纸包装，即使经历长途运输，也可以保护里面的产品，包装的设计风格，稳重典雅，包装的正面有产品的效果图，让消费者对产品有一个大致的印象，包装里面有服务质量保障卡和使用说明，北通每一个产品都有一份详细的使用说明，说明由浅入深的介绍了“北通动力堡垒”的使用方法，方便新手使用，相信大家看了使用说明都能对产品的使用做到心中有数了，下面要介绍的就是我们的主角“北通动力堡垒”了，整套产品包含北通移动堡垒一个，和一条PSP连接线组成，PSP连接线用于PSP和“北通动力堡垒”的连接，而北通动力堡垒”的外形设计和移动硬盘相似，产 品外壳采用了可以经受高温考验的PC碳酸聚酯纤维,耐高温而且不变形，从而保证了产品的使用安全，为了使“北通动力堡垒”更有质感，“北通动力堡垒”的表面做了喷漆处理，让你觉得很高贵，同时“北通动力堡垒”也成了名副其实的指纹采集器，在黑色的喷漆上镶嵌了“动力堡垒”几个银色的艺术字体，北通的logo也被精巧的安排在了上面，从这里看出北通公司是十分注重产品形象的，背面是产品参数，电源输出扣被安放到了“北通动力堡垒”的后面，我们需要使用psp连接线为PSP供电，通动力堡垒的厚度为13.9mm，可以说是比较薄的了基本让人满意,中间的按钮是移动堡垒的核心,我们称之为功能键,为了提供更持久的续航能力，“北通动力堡垒”设计了睡眠模式,启动睡眠功能，需要按住功能键,红灯就会亮三秒然后熄灭，此时动力堡垒就切换进入了休眠模式，而此时“北通动力堡垒”的电压变成3.3V-4.2V,此时不能使用动力堡垒为PSP供电,按住功能键,此时指示灯亮一下红色并马上灭掉，则表示重启这样就回复了供电,北通动力堡垒可以为PSP提供10小时的供电,足够长途旅行的使用了,北通动力堡垒做工优秀,价格不高，是一款不错的周边。

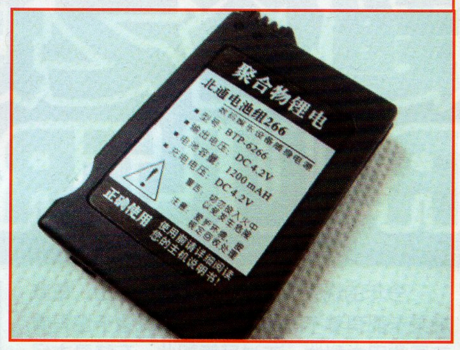


备用电池——北通电池组

厂商：北通
价格：55

对于每个掌机玩家来说一块PSP的备用电池是不可缺少的，在众多鱼龙混杂的组装电池中，有品牌保证的电池自己是玩家的首选，北通生产的北通电池组就是PSP2000用 1200mAh电池，就是一款非常优秀的PSP电池，可以当做PSP的备用电池使用。北通电池组使用硬纸做包装，正面为电池的预览图，包装设计稳重典雅，背面是电池的参数比较，和使用的警告。打开包装以后是电池的本体，北通电池组采用了和原电一样的容量1200mAh，可以持续供电4－6个小时，电池的外壳手感很好，内部采用了ABS隔离板，隔离电池于电路板，保护电路板元器件，正面印有电池的相关信息，北通的logo，还有防伪标签，刮开开业验证电池是否是正品，背面有铭牌，上门有相关的参数以及提示信息，北通电池组的做工不输于原电。

而且价格便宜，在电池的端口使用了双P型磷铜端子，接触寿命连续试验通过15000次质量是很有保证的。放到PSP的电池仓里面没有任何挤压感，也可以看出电池模具的出色。





安全可靠——北通二代直插座充

厂商：北通
价格：88



介绍了北通的电池，自然要介绍下北通的直插座充了，北通二代直插座充是一安全的充电器，可以实现快速充电，直插市电，完全兼容PSP2000原装电池和北通PSP2000电池，与其他座充相比北通二代直插座充使用了推拉式电源插头，可以缩减座充的体积在不充电的时候插头可以隐藏，北通二代直插座充使用智能芯片控制，保证不过充，回放电流小于0.15mAH，保证电池在充满电后电能稳定，我们取出北通二代直插座充，座充很小巧，长为90mm，厚度为35mm体积上比较小巧，便于携带，座充主体为黑色看上去美观大方，座充背部有银色的圆圈类似PSP后面的设计，北通二代直插座充上有指示灯，充电时会亮起，充满电后会由红转绿，电池仓的设计也很方便，取出电池只要按下开关，电池就会自动弹出。

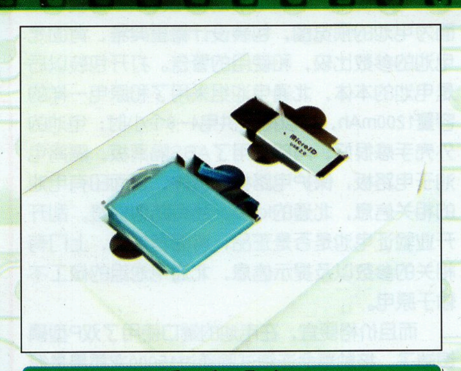




超俗之选 R4ULTRA评测

今年的烧录卡市场可谓是新品辈出，每款烧录卡都有着不同的特色，每款烧录卡也有着不同的用户群体。不过尽管如此，在烧录市场上反响最好的仍旧还是R4。可以这么说，目前的R4俨然已经成为了国民烧录卡，它不仅开创了一个时代，也引领了这个时代的前进。作为上市最早的烧录卡之一，其不能支持06年开始推广的SDHC标准，这使得在游戏不断增容，玩家迫切需要大容量TF卡的时候，R4却不能满足市场的需求。原R4团队已经解散，网站及内核无人维护，只能统一对卡内游戏使用金手指以及软复位功能，自由度低 不过随着时间的推移，近期的烧录卡市场上终于出现了能够支持SDHC标准的R4ULTRA烧录卡，它在功能上继承了原版R4的全部，并且在软件更新上走到了原版R4的前面。R4 Ultra由多位技术骨干组成的专业团队进行维护，网站内核持续更新，支持从NDS发售至今的全部游戏。能够针对每个游戏进行单独设置，不同游戏间的设置不会相互影响。可以说R4 SDHC的出现让众多的R4支持者看到了新的希望，也给正在挑选烧录卡的朋友提供了最好的选择。





官方介绍

R4ULTRA是一款专为Nintendo DS/DS Lite系列主机而开发的Slot 1烧录卡，同原装卡带同样大小，同样厚度。具有烧录游戏、自制程序和多媒体功能，是DS用户不可缺少的外围设备。其具备如下新特点：

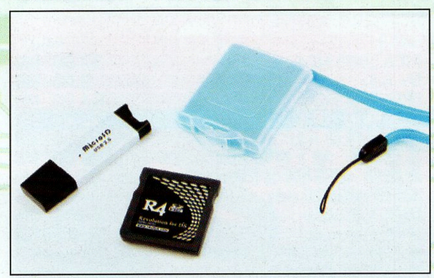
- ●无需刷机，内建引导功能，可以引导GBA端烧录卡。
- ●支持SDHC规格的TF卡，无最大容量限制！
- ●独特硬件高速传输，支持任意速度TF卡，游戏无拖慢。
- ●直接支持FAT16和FAT32，和电脑、手机、相机、PDA沟通无界限。
- ●CleanROM支持，无需电脑端软件，直接拷贝即可，游戏装载速度快。
- ●支持NDS 和IDS游戏，IDS游戏可以在任意主机运行。
- ●直接存盘到TF卡，不需要备份和恢复。
- ●自动识别新游戏的存档类型，不需要更新数据库。
- ●支持moonshell读、写，支持自制软件，开放接口。
- ●省电设计，根据应用不同自动进入最优模式。
- ●双屏图形界面，缩略图和游戏标题显示，全程按键和触摸支持。
- ●操作简单明了，单键操作，无需任何设置或调节。
- ●支持WiFi游戏、DS振动包、DS浏览器。



●支持更改操作界面的背景。
●支持在线手动、自动更改操作界面的背景和字体颜色。
●支持四级亮度调节功能（DSLite only）。
●支持游戏软复位。
●支持游戏金手指功能。
●moonshell 1.6支持软复位功能（按START键软复位回到R4ULTRA菜单）。
●自动 DLDI 补丁（DLDI auto-patching）。
●完全的 download play 支持。

外观评测

人靠衣冠，卡靠外观，一个烧录卡的好坏，首先要从包装来说起。R4ULTRA烧录卡采用了市面上最为常见的纸质包装，一方面这样的包装能够压低成本使得售价更为低廉，另一方面纸质包装也可以防止运输过程中的冲击和挤压，使得卡带的保存更为完善。在整个包装的正面，可以看到白色线条勾勒的NDSL主机，坐下角印有SDHC和Micro SD的标识。翻过包装，背面密密麻麻的英文介绍映入眼帘，由此可以看出R4ULTRA大概是销往国外的烧录卡带，在背面的最左侧有三副插图，内容是介绍R4ULTRA配合NDSL主机使用方法，通过这样设计顿时让人觉得R4ULTRA开发小组处处充满了人性化。



打开包装后我们看到R4ULTRA烧录卡包括R4ULTRA Adapter烧录卡本体、USB2.0 Micro SD读卡器一枚和R4ULTRA保护盒一个。从保护盒中拿出R4ULTRA卡带后会感觉到卡带做工十分不错，周围菱角整理，没有多余的毛刺。R4ULTRA的外壳和大部分烧录卡一样，采取的是直插TF卡方案，这样的设计可以让玩家减少插拔卡带的次数，更好的防止卡带金手指部分与氧气过多接触造成的氧化。此外R4ULTRA金手指不同于其他烧录卡的一点是并没有开天窗的设计，这样插入NDS中可以感到十分的顺畅，不会因为天窗所突出的芯片而感觉到明显的阻碍感。



为了让玩家再进一步了解R4ULTRA的制作工艺，笔者将R4ULTRA进行了拆解，在拆开外壳后我们可以发现R4ULTRA电路板的制作工艺十分突出，整个PCB版排布紧密，错落有致，并且在卡带背面走线设计也十分的清晰。另外值得注意的是R4ULTRA的TF卡槽可以看出并没有使用较为常见的弹簧设计，在询问了官方人员后了解到这样是为了避免TF卡在游戏中意外弹出，从而给玩家造成不必要的损失。

使用介绍

评价一款烧录卡的好坏，其根本还是简单易用，如果一款烧录卡有着极其繁杂的操作，相信其在市场也很难有所作为。所以R4ULTRA的开发和设计都秉承了简单易用的思想，并且深入到内核的使用中，让玩家能够彻底感觉到R4ULTRA的上手简便。R4ULTRA也是一款标准的三免烧录卡，由于现今烧录卡内核更新频繁，所以在R4ULTRA包装中并没有附赠光盘，由此我们就先要到R4ULTRA的官方网站去下载最新的内核，目前R4ULTRA最新的内核版本为1.01，在下载好内核后将其解压至TF卡的根目录即可开始使用R4ULTRA烧录卡了。

R4ULTRA和大部分烧录卡一样，开机后直接进入烧录卡的界面，上屏的皮肤外观呈现



了R4ULTRA的特色，下屏则为R4ULTRA的功能菜单，从左至右分别为游戏、多媒体和引导。整个烧录界面简洁有序，十分照顾初次接触烧录卡的玩家们。



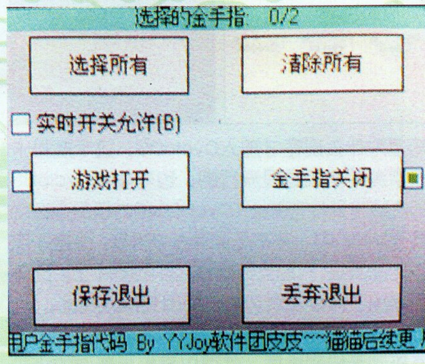
进入游戏功能后，可以看到在下屏主要显示的是游戏文件的图标和其创建时间，下屏的菜单给人十分清爽的感觉，细心的玩家可能会看到左上角有个太阳一样的标识，这个是供玩家调节亮度使用的，由于R4ULTRA是直接引导进烧录界面的，所以使用NDS本体自带的调节亮度功能，于是R4ULTRA开发小组就在内核中集成了该项功能，方便玩家不必拔卡去调整NDS屏幕的亮度。游戏界面可以按 SELECT 来选择显示模式（“文件显示”、“游戏显示”和“电子书显示”，默认为“游戏显示”），相应的在上屏顶行显示“文件”、“游戏”和“电子书”。在游戏菜单，选择需要运行的游戏，按A键或触摸图标区，可以运行游戏。第一次运行，将提示是否建立存档文件，按A键或触摸“确认”按钮将建立存档文件并运行；按B键或触摸“取消”按钮将不执行该操作；按X键或触摸“忽略”按钮将不建立存档文件并运行在下屏右上角的“R”键符号是软复位的标记，如果该游戏开启了软复位“R”键就会变为绿色，反之则为红色。在开启软复位的游戏中我们可以按“L+R+A+B+X+Y”的热键来回到R4ULTRA的烧录菜单中。此外R4ULTRA也提供了目前相当流行的金手指功能，作为游戏辅助中十分重要的一环，R4ULTRA烧录卡在对金手指功能的处理上也没有半点马虎。当我们下载好ARDS金手指库文件后放到内核的_system_文件夹中即可在R4ULTRA里使用了金手指功能。上屏的顶行显示游戏名称，下屏的顶行显示当前有多少金手指码被选定和总的可以选择的金手指码数量，下屏底行显示当前金手指数据库版本和制作日期。下屏的六个按钮功能分别描述如下“选择所有”在打开金手指的情况下，按该按钮选择所有的金手指码，“清除所有”在打开金手指的情况下，按该按钮清除选择所有的金手指码，“游戏打开/关闭”该按钮控制本游戏的金手指开关，左边的小框将显示当前状态，“金手指打开/关闭”该铵钮控制整个金手指功能的开关，右边的小框将显示当前状态，“保存退出”按该按钮将保存当前修改，并退出，按START 键也是相同作用，“丢弃退出”按该按钮将不保存当前修改，并退出，按SELECT键同样作用，在打开金手指的情况下，上下键可以逐个选择每个金手指码，按A打开/关闭该金手指码；如果是金手指码目录的话，按A将展开/合并该目录。当两个数据库中均含有同一个游戏的金手指码的时候，用户可以打开需要的数据库金手指即可，另外一个可以关闭（关闭总开关，关闭游戏开关或不选择任何金手指均可达到关闭的目的），内核会自动选择打开的金手指使用（两个数据库的该游戏同时打开的话，只会使用官方数据库的金手指码）凡是对应金手指库中代码的游戏都可以在下屏看到“金手指Y”的操作提示，此时我们按Y键即可进入金手指设置选单了，在游戏中金手指是默认打开的，如果暂时不需要可以按“L+R+START+方向键下”的热键进行



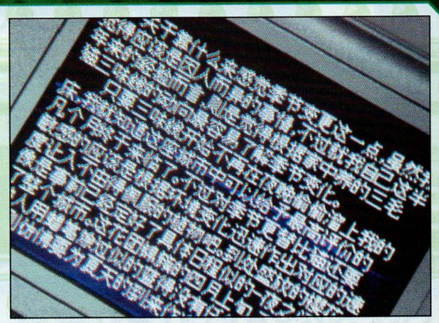


暂时性关闭，再想要恢复按“L+R+START+方向键上”即可。

R4ULTRA对于游戏的运行采用的是后台自动打存档补丁的模式，所以每个游戏的存档也是统一的512K，这样的好处一是方便管理存档，二是不用担心存档的丢失。因为统一的512K存档技术一般采取的都是最为保险的直写存档方案，由此不用通过存档芯片的二次储存会大大的减少存档丢失的几率，毕竟在游戏过程中存档是每位玩家最宝贵的数据，所以对待存档的储存R4ULTRA又怎会马虎呢。每次运行游戏时，将自动修改存档文件的修改日期，通过查看最后修改日期就可以知道是何时的存档。存档文件主文件名同游戏名相同，扩展名为.SAV，可以随时备份到电脑或从电脑恢复。



现在我们再来看看R4ULTRA的第二个功能，即多媒体播放。实际上R4ULTRA内核的多媒体功能就是被我们所熟识的moonshell而已，不过R4ULTRA不同于其他烧录卡，它采取的是将moonshell集成进内核，一来方便新手免去下载安装moonshell所带来不必要的麻烦，二来也极大的扩展了R4ULTRA内核本身的功能特点。对于moonshell在这里就无须过多的介绍了，我们可以通过R4ULTRA内置的多媒体直接享受到看电子书、听音乐、看电影等功能，可谓是一举三得。观看电子书电子书支持DIY背景，方法为建立两个BMP文件（256×192像素，8 位或24位色彩），分别命名为 bckgrd_1.bmp 和 bckgrd_2.bmp放到TF卡_system_/ebook 目录下即可。如果有建立书签的话，以下功能有效：每次按START键退出的时候会自动记录最后观看位置，下次再观看本书的时候，会回到上次最后观看位置。按L键保存书签（三个位置可选），按R键恢复书签。



R4界面皮肤（Skin）更改方法system/_system_的目录里面有四个文件logo.bmp、icons.bmp 、bckgrd_1.bmp和bckgrd_2.bmp，这四个图片是R4操作界面的背景，图片里的内容可以自由更改。多主题分手动和自动切换，在自动切换模式，将自动根据月份调整主题显示。切换方法为：在主菜单按SELECT键在12个手动模式和1个自动模式之间切换，如下图所示（如果某个目录不存在，则会自动跳过）：如果用户只需要多个皮肤可以在线切换，只需要在 _system_目录建立themes目录，然后在themes 目录建立若干个子目录，分别命名为theme01 —— theme12，把原先的皮肤分别拷入相应目录即可。

最后再来简单介绍下R4ULTRA的引导功能，可能还有很多玩家使用slot-2端的烧录卡玩GBA游戏，不过在没刷机的NDS上要进入slot-2的烧录卡的功能菜单就需要引导，此时R4ULTRA的这项功能就发生了作用，虽然不很常用，但作为现今的烧录卡，这也是应该必备的一项功能之一。

综合评价

R4ULTRA其将简便易用贯彻到底，实在是难能可贵，此外在这次的测评过程中我们发现R4ULTRA的对游戏、自制软件的兼容性也表现的十分出色，更值得赞许的是R4ULTRA烧录卡支持大容量的SDHC，在现今众多烧录卡无法完美支持SDHC的情况下，R4ULTRA烧录卡做出了如此一步，可谓给后来者的发展提供了明确的方向，由此我们也希望这样一款技术成熟，功能特色鲜明的烧录卡能够得到市场大众的认可，使其发展更加卓越。此外作为一个有实力的公司我们了解到R4ULTRA小组还将精力投放到了任天堂的新主机NDSi上，未来会有对应NDSi的烧录卡出现，我们也对R4ULTRA小组的ndsi烧录卡十分期待，希望R4ULTRA小组可以给我们更多惊喜。

文/兰亭居士

爱机学堂

爱机学堂办学宗旨：
辅导对主机知识了解较少的朋友，大家一起提高水平。



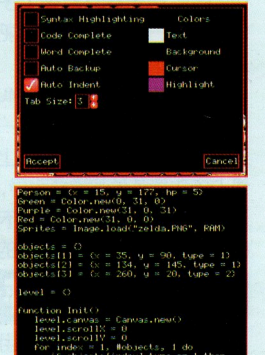
■主持/菜团
■美编/伟哥

NDS软件动态

Code Monkey DS

发布时间：2008.12.6　作者：Wolftousen

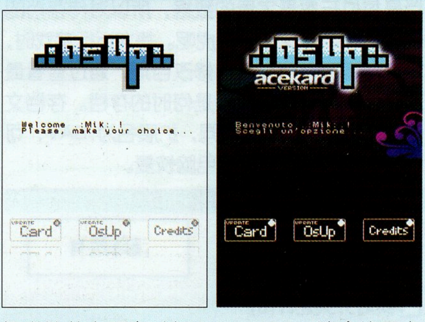
Wolftousen发布的这款DS自制软件，功能是lua编辑器。按照作者的说法，虽然DS上已经有了像mircolua这样的其他lua编辑器，他还是想做一个自己的版本。于是Wolftousen使用c++/opengl做出了这个Code Monkey DS自制程序。在目前的版本中还缺少一些内容，同时存在一些bug，作者表示他正在修改。以后版本的功能会增加设定编辑语句的颜色功能；增加对html，c#，java和d语音的支持；增加文字输入功能的文本模式等等。熟悉lua语言的读者不妨关注一下这个软件。



OsUp v2.7

发布时间：2008.12.6　作者：.:Mik:.

OsUp是一款很新颖的软件，功能很完善，但是目前的实用性还不高。为什么呢？主要是因为它的功能太超前。OsUp的功能就是更新烧录卡的内核，不用在PC下载内核，而是直接通过无线网络自动连接更新服务器获得最新内核。最初的OsUp只支持AK烧录卡，估计是作者对AK比较有爱吧。后来的版本逐渐增加了对其他烧录卡的支持，比如R4、DSTT等。目前的新版本更新还是以增加烧录卡的种类为首要任务。OsUp v2.7版本增加了对CycloDS烧录卡的支持。不



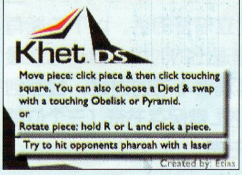
知道为什么现在才加入CycloDS，这个烧录卡在欧洲和北美是很流行的，也可能和CycloDS的内核特殊性有关？（CycloDS的内核保存在烧录卡NAND中，并不是保存在TF中）。改善了皮肤界面系统，只能支持bmp文件的图片了。另外还增加了保存设置功能，使用更具人性化。

OsUp的使用方式是：在烧录卡上使用OsUp，连接到无线网络后，就可以直接更新你的烧录卡内核。前面我说它实用性不高，是因为目前版本的软件使用无线网络速度很不理想，烧录卡的内核动辄几兆大小。笔者测试了更新AK2烧录卡内核，大概需要1个小时才能更新完成。如果身边有PC的话，从下载内核到拷贝TF的时间用不了10分钟。OsUp使用方法非常简单，不过更新速度慢是一个致命的问题，期待作者在以后的版本里能够优化网络速度吧。

KhetDS v1.11

发表时间：2008.12.10　作者：robamacaf

KhetDS是一个自制游戏，最早的版本是12月3日发布，其后的几天时间里作者robamacaf疯狂更新，不到10天的时间就更新了5次，完成度已经"马马虎虎"（作者语）。这个puz类型的自制游戏玩

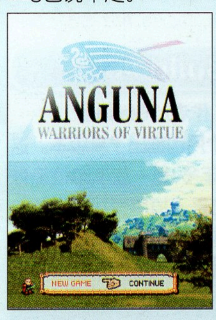


法大概是这样：移动埃及风格的方块，上面有固定角度的镜子，用镜子反射光线，最终用光线照射法老就OK了。如果你看截图发现不是埃及风格的啊，不要怀疑，因为这是比较老的版本截图。DS上也有这类游戏，如果你玩过就很好理解。喜欢这类游戏的可以试试khetDS。只是目前的完成度不算高，不要太失望就行了。

AngunaDS v1.01

发布时间：2008.12.3　作者：gauauu

这个自制游戏以前出过GBA版，所以移植到DS上就方便多了。目前这个版本已经基本完美，起码和GBA版的内容相同了。只是根据DS的特性，作者进行了这些改进：一，使用下屏显示敌人的状态，地图，物品等内容。二，重新制作了标题画面，比GBA版漂亮。三，修改了一些bug和地图的小问题。不过作者称可能会有新的bug也说不定。



从截图就能看出，这款2D动作RPG的画面不错，游戏整体也挺完整。游戏流程很爽快，控制主角移动遇到敌人就打。游戏中有5个地下城和1个大的地上世界可以探索，武器和道具有很多种类：剑、弓箭、炸药、灯笼、魔法靴等等。地下城中有很多隐藏的房间、机关、增加能力的道具，还有很多有趣的敌人和boss怪兽。

SavSend Beta 1

发布时间：2008.12.10　作者：n00bey

备份游戏存档的最简单方法是什么？直接把TF上的存档拷到PC上，或者用能够备份存档的烧录卡都可以，对不对？可是就是有老外蛋疼，开发了更加负责的备份存档程序。错！仔细看清楚，这个程序的作用是备份任天堂原版卡带中的存档。不过对于大多数人来说，这个软件的作用几乎是可以忽略的，主要看看本文的介绍就可以啦。使用方式是先进入SavSend程序，然后换成正版游戏，这时候DS会通过wifi发送一个链接

SavSend
SavSend Beta 1

192.168.2.100/a.sav，你在电脑上打开这个链接就能下载到这个游戏的存档啦。太高科技了。

ZXDS 0.8.1 beta 2

发布时间：2008.12.3　作者：Patrik Rak



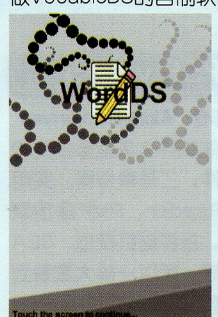
又是一个老古董模拟器软件，模拟的是Sinclair ZX Spectrum。这玩意没有一定的年龄和资历，不可能接触过。ZXDS的功能是：模拟什么48k光谱（Spectrum），128k和五边形模式（Pentagon models），还能够支持TAP/TZX/PZX这么多类型的文件，TRD/SCL磁盘文件和RZX重播文件也支持。看功能感觉这软件太强大了。不过我是不知道这些都是什么……你要是感兴趣去官网看看吧。

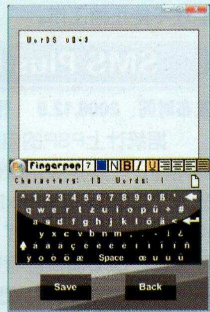
官方网址：http://zxds.raxoft.cz

WordDS v0.3

发布时间：2008.11.30　作者：Frezzy

这个程序是11月30日的，我估计上期掌机迷也许没有介绍到，所以也找了出来。WordDS就是“类似”PC上的微软Word软件，当然要简陋的多。V0.3版最大的改进是增加了html文件的支持，能够打开了。另外就是修正了一些bug。下面介绍作者Frezzy的新计划，一款叫做VocableDS的自制软件。





看名字就能猜出来，VocableDS是一款单词类型的软件，看来作者Frezzy对单词语言这些东西很有爱。VocaleDS正在开发中，Frezzy之前的WordDS让他积累了很多经验，要让VocableDS支持法文、西班牙文、英文和德文。你可以创建词汇列表，可以随意编辑列表。然后通过这些词

汇测试自己的单词水平。一个单词列表可以包含100个单词和50个单词长度的翻译。

目前这个软件已经进入测试阶段，能够创建列表和初级的测试功能。Frezzy称过段时间发布第一个版本。

NDS软件动态

Wagic v0.3.1

发布时间：2008.12.10　作者：Wololo

Wololo发布了新版本的Wagic自制游戏。这个自制游戏相当于《魔法门：集会》（Magic: The Gathering）的克隆版，如果熟悉魔法门应该很好理解。不知道PSP上出没出过这类游戏，个人记得家用机上有魔法门集会游戏。



这个新版本增加了200张新卡片，加入对声音的支持，自定义对AI的支援功能，并且修正了之前版本的一些bug。改进还是非常多的。不过作者在说明中表示，目前还有一些已知的bug，比如Brass Man和Paralyze这两张卡可能会导致游戏出错，最好不要使用。还有声音调节功能还不能正常工作。

SMS Plus PSP v1.2.5

发布时间：2008.12.9　作者：Akop Karapetyan

据统计上PSP的自制软件大家能够接受的有两种：一种是实用软件，二是模拟器。实用软件比如电子书软件xReader、PMP播放软件。模拟器就不用说了，各种街机模拟、GBA模拟器、SFC模拟器等等。所以一般大家看到这两种软件会感点儿兴趣。这款SMS Plus PSP就是一款模拟器软件。

SMS Plus模拟的是SEGA的Master System主机，同时能够模拟Game Gear掌机。这些都是SEGA的8位机了，怀旧的成分更大一些。作者Akop Karapetyan使用C语言和GU工具制作了这个模拟器。新版本更新了不少内容。



新版本更新如下：

●切换游戏的时候，最后的save state将被高亮显示，方便查看。

●支持按键连射功能，可以设置A或B键的自动开火，在Control菜单中设计，还可以在Options设置中设置自动开火的频率。

●屏幕截图现在保存到了PSP/PHOTO文件夹中，然后就可以在PSP中直接查看了。

●文件选择图片功能，在文件浏览窗口查看游戏的时候，能够显示出每个游戏的第一个截图画面作为预览。

Asterz Build #6

发布时间：2008.12.9　作者：Slasher

自制游戏Asterz这个月也推出了新版本。这款自制游戏已经推出了1年多，是一款半3D渲染效果的空间射击游戏。玩法是干掉所有挡住你的去路的敌人，还可以通过各种方式升级飞机的能力。



新版本变化比骄大，作者称核心代码已经全部重新写，把老代码全部删掉，几乎重新进行了修改。射击效果重新制作，颗粒感更强大。增加了界面光影效果，飞机模型更有质感。增加了基本的游戏菜单。能够选择难度的飞机。能够控制飞机做出一些特技动作。关卡设置功能现在已经搞定了，作者称以后制作关卡很方便。增加了十字键操作控制。最后作者称可能还有一些改进，不过他也忘记了……

PSPUAE V0.72 FAME/C Edition

发布时间：2008.12.4　作者：FOL

又是一个高科技模拟器。软件的功能是在

PSP上模拟Amiga主机。国内玩家对Amiga肯定不熟悉，几十年前在国外还是很火的。样子类似国内曾经流行的学习机，我记得上面有R-Type，还有其他一些不错的射击游戏。也可能记错了。

还是来看模拟器吧。作者FOL用UAE4ALL小坐的FAME/C UAE核心开发了PSP上的这个Amiga模拟器。运行速度非常好，不过有一些不稳定因素，还有之前的场地存档功能不能用了。

JellyCar for PSP vr.1.1

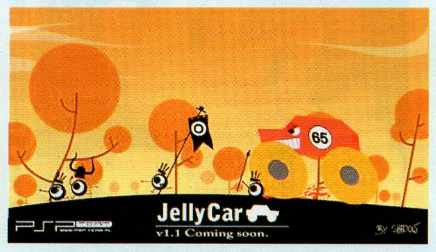
发布时间：2008.12.3　作者：Drakon

国外玩家制作PSP自制游戏的热情一直很高，我们每个月都能见到各种各样的自制游戏。他们有时间有技术又有精力，这是国内玩家不能比的。另一方面，开发这些自制游戏满足了作者自己，还能够用来交流，实在不错。搞得好了还能够“转正”，记得以前开发NDS上的某游戏的小组，现在就去合作开发商业游戏了。不多废话，还是看看这个“类似”啪他碰的游戏吧。

看到画面上的几个小黑人，一般人会以为这个自制游戏是模仿“啪他碰”吧。其实不是。仔细看左侧的那辆红色车体黄色车轮的邪恶汽车没?上面写着65。没错，这是一款2D“赛车”游戏。不过主要目的不是比赛，而是轧死“啪他碰”！新版本增加了不少新功能，如下。

新版本的功能：
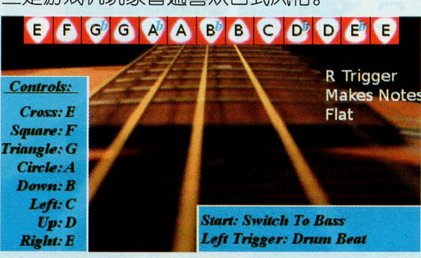
- 增加了10个新关卡
- 地图反转功能，游戏时按×键反转。
- 调整飞跃成绩，当开车飞起到空中时，会自动记录飞跃的长度。
- 汽车皮肤，增加了一些新的好看皮肤(玩家自己更换皮肤也很容易)
- 2.5D画面，画面不再是平平的2D，看起来有2.5D的感觉了



PSPlay v0.8

发布时间：2008.12.2　作者：amrcidiot

《吉他英雄》这个游戏太火了，并且这两年越来越火。制作人跑到EA开发了几乎一样的游戏《摇滚乐队》同样大受欢迎。不过国内玩家一般对这两款游戏不太感兴趣，一是周边太贵（吉他英雄新作没有周边不能玩，包括DS版），二是游戏机玩家普遍喜欢日式风格。



自制游戏也有很多模仿《吉他英雄》的作品，比如这款PSPlay就是这样的游戏。作者称要让玩家在PSP上享受节奏游戏的乐趣，本作能够让你上瘾等等。2008年1月的v0.3.5之后一直没有更新，直到12月作者才放出了新版本v0.4。个人认为没有玩过《吉他英雄》的人可以试试这个自制游戏，否则就算了吧，不是特别理想。

RemoteJoyLite 0.19

发布时间：2008.12.1　作者：Akind

Akind是一个日本人，这款自制软件是他的作品。你看这个软件的名称眼熟吗?不就是以前用来将PSP画面传输到电脑上的软件吗。这是最新版本，可以通过PSP的USB接口将画面传送到电脑上。

首先，PSP需要刷了自定义固件，然后拷贝一个PRX插件进入，在PC上打开客服端程序接收画面，当然还要把PSP和PC用USB线连接。具体的使用方法就不用多说了，掌机迷以前应该介绍过吧。话说，PSP2000推出后，很多人注意到了视频输出功能。当RemoteJoy出现后，大家能够在老版本的PSP上玩视频输出，并且非常方便录制视频。于是PSP2000的视频输出功能变得不起眼了。后来还出现了山寨产品的PSP VGA线，可以直接把PSP的画面输出到显示器上，类似家用机的VGABOX。不过也不如使用RemoteJoy软件好。看看RemoteJoyLite 0.19版本的更新内容吧：

- 在软件中点击鼠标右键出现设置菜单
- PSP十字键和按键可以设置功能了
- 切换Vblank异步传送模式到一个强制传送模式，可以即时显示了。

文/NUCLEON

口袋白金入手，虽然看不懂，但还是很开心，祝各位口袋玩家快乐。
男，17岁，云南省昆明市东风西路488号，QQ490255603　云南 徐万苏 交友

口袋基地



□文/PMGBA 星痕&诺
□责编/八房 □美编/伟哥

口袋新闻 涉嫌侵权!?神奇宝贝DP动画重绘角色!

笑风格受到影响？近日，细心观众从正在热播的神奇宝贝DP动画中发现了一个有趣细节。

于2008年6月5日播放的神奇宝贝DP的82话《ノモセ大湿原のグレッグル祭り！？》（暂：野濑大湿原的不良蛙祭典！？），其中的主要角色"ヒロキ"，因与吉泽やすみ的漫画作品《ど根性ガエル》中的ひろし（片假名为ヒロシ）太过相像，这点引起了不少观众的注意。制作方为了避免可能导致的法律纠纷，就在后来发行的租借版DVD中对这个角色进行了重新绘制,名字也被改成了"タクヤ"。这种模仿其他动漫作品的角色、台词以制造笑点的手法其实可以说一直是神奇宝贝动画的风格之一，只不过这次可能有点太过相像了，所以制作方才采取了这种方式来避嫌。据悉，近日在美国放送这集时，这名角色也已经是修改后的样子了。



←原型ひろし，可以看出二者非常相似。



←这是DVD中修改后的タクヤ。



↑TV放送时的ヒロキ，眉毛、眼镜比较显眼。

口袋妖怪周边

◆神奇宝贝中心"伊布收藏套件"系列登场

2008年12月6日起，在神奇宝贝中心各店将

推出“伊布收藏套件”系列商品，套件内容包括伊布及7种进化型的布偶、文具、衣服等等。同时，为纪念这款“伊布收藏套件”发售，12月6日至明年1月12日，前往神奇宝贝中心各店并携带《神奇宝贝 钻石·珍珠·白金》游戏卡带及主机，就可以在口袋中心领取一只伊布。如果玩家将这样获得的伊布进化成任一种进化型，并于明年1月17日至1月31日再到神奇宝贝中心进行验证，就可以获得惊喜礼物一份。


↑伊布家大合影，不过毛巾上为啥都是原形？

◆神奇宝贝卡片新品发售



本次发售的新品为《ポケモンカードゲームDPt 扩张パック 时の果ての绊》（神奇宝贝卡片游戏DPt 补充包 时间尽头的羁绊），预定于2008年12月26日发售，售价为315日元（含税）。本次登场的是白金游戏中各馆主、四天王、银河队干部的代表神奇宝贝。与前几作都不同，这次的封面打印了这些PM，而并非以往的神兽。本次商品中，将要以「G」代表银河队的PM；以「GL」代表馆主的PM。每包商品中封入了随机11张卡片。

口袋妖怪动漫

◆神奇宝贝TV动画精选DVD新品发售

神奇宝贝TV动画精选DVD第4弹《みんなが选んだ人气バトル编》（大家选出的人气对战篇）预定将于2009年3月10日发售。本次收录8话内容，售价3192日元(含税)。本套装分为八张单独



←买过动画DVD的话，这个就没必要了。

的DVD，每张DVD还附送柠檬汽水供玩家享用。收录话列表如下：

1、帕奇利兹对抗长尾怪手！华丽对战赛！！（第22话）

2、我喜欢！神奇宝贝扮演大会！（第33话）

3、全员参加！双打对战！！（第50话）

4、小光的第一次道馆战！（第67话）

5、帷幕道馆！路卡利欧对抗泳气鼬！！（第68话）

6、七星餐厅！用双打对战吃盛宴！！（第76话）

7、灼热的小火焰猴！（第81话）

8、缘之时装秀！神奇宝贝设计师之路！！（第86话）

另外插播一条小新闻。上期我们报道过的，原定于2008年12月19日发售的电影歌曲杰作选《映画アニメ主题歌ソング集 パーフェクトベスト1998-2003》，由于不知名原因，延期至2009年3月4日。对于具体的原因，制作方讳莫如深，我们也无法得知详情——但联想起前不久被逮捕的小室哲哉……小室哲哉曾经参与过多首口袋妖怪配乐的制作，所以这次的精选集中也有部分曲目与他有关系，可以想见这次的延期大概是受到了“小室哲哉事件”的影响——不过，谁知道呢？没有官方消息的情况下，我们只好静观其变了。



口袋战术　强化与弱化(1)

强化战术在口袋对战中起到了一定重要的地位，从最早的RGBY版本的舞剑和超级健忘强化而言，其效果绝对难以比拟，并且当时超能力系当道，因此超梦使用超级健忘成为了所有战术的扼杀者。而弱化这门战术却直到当今仍然没有很大的改观，可以说这两个相对的战术价值之区别是非常大的。强化和弱化虽然前者相对比较流行一些，但他们本身就是战术体系中分支，因此都具备很基本的讨论价值。



←素有"坦克"之称的大水狗，作为RS时代的顶级盾牌之一，强化用的诅咒加上地震几乎是必备的搭配。

也许有人会问，这些内容真的值得一说么？笔者敢保证，我所说的内容中，几乎当今很少人会全部能够明白，因为一些战术因为不够热门而被遗忘在这个口袋圈子内是常有的事情。就强化和弱化的热门程度也可以反应出来，与其说弱化没有强化好用，到不如说大多人不知道弱化应该怎么用才对。而且谁又会记得当初的强化是什么样子的呢？那么这里我们就来交流一下这类战术的经验。

历代强化战术的标志

强化的战术效果很明显，只要你能够站的住场，就可以保持效果到一直使用，一般强化多指强化攻击和特攻的强化要多，这样不但便捷，相对强化耐久后也会有比较尴尬的没盲点——地球投。如果强化内容为防御且不兼带攻击能力的话，则多半是用在接力战术。

1、超级健忘——强化战术的始祖

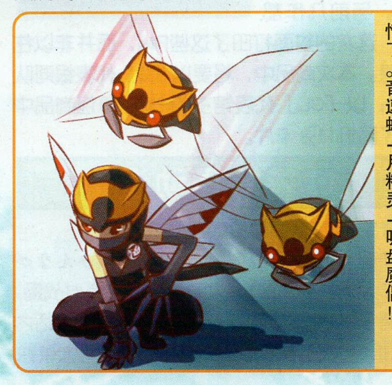
很多人可能会疑问，为什么单强化特防的超级健忘会是强化战术的始祖，同样来看提升耐久不如提升攻击要合理。其实这里牵涉到了最早版本的判定问题，RGBY内没有特攻和特防之分，只有"特殊"这一概念。而现在超级健忘的判定则是单纯的提升特防，战术也多半是用来接力的。

那个时代使用超级健忘来强化的PM通常是卡比兽、呆河马和超梦，甚至当初很难想象被卡比兽冲浪灭队会是什么滋味，超梦当初直接获得提升2级特殊的超级健忘就相当于现在的阴谋技巧。这个场合下，对战很容易会出现超梦卡比对拼的场合，如果双方HP差不多，一般逃的必然是超梦。

这种强化很直接，无非就是一项攻击能力提升2级，简单有效，如果本身速度够高的话，扫场几率就高许多了。当今直接提升2级能力的攻击强化技巧中有同样历史的舞剑，其次还有阴谋、萤火这两招大幅提升特攻。

2、诅咒——曾经最泛滥的强化技巧

这个诅咒自然是指非鬼系的诅咒，效果为提升一级攻击和防御，降低一级速度。由于速度概念的特殊性，导致一些低速PM有没有速度都无所谓。这个技巧最早出现的时候是GS时期的技巧03，而且其可学PM数量和剧毒差不多的泛滥，也导致到处一些普通系的诅咒强大程度不言而喻，曾经GS时代的普通系"四天王"（卡比兽、大奶罐、3D龙II、快乐）中有三个就是因为诅咒的关系而强大的。因为这样的强化，也导致了RS时代老任不得不取消了这个技能机，估计封锁了GS和RS的通讯也是有此原因。直到当今DP时代，诅咒卡比兽和诅咒大奶罐依然是王者风范矗立在群雄之中，在国内也多半被一些比赛规则给限制了。



←音速蝉等于接力棒简直是天经地义的事情了。音速蝉＋月精灵＋吸盘魔偶！



→说起喷火龙的强化战术，自残以换来高攻击的腹鼓是很有威胁的。打击面的尴尬是软肋所在啊（叹）。

可能有人会问同样强化技巧巨大化也是提升攻击和防御，却不减速度，那么诅咒比起他来说有什么意义呢？其实这个问题很容易说，因为有些PM不会巨大化而只会诅咒咯。

3、影分身与变小——单项强化的最高境界

不可否认，这两招从最早版本就开始出现了，但到今天的战术讨论中甚至都有可能将其刻意回避，因为很多牵扯上分身的战术往往投机性过高，原因仅仅是命中率的作用在对战中实在太高了。虽然说影分身没有绝对的不平衡，也有不少的必中技所在，但已经严重影响到了一定的游戏乐趣性，并且泛滥程度就如同GS时代诅咒那样，RS时代虽然取消了诅咒，却到当今都没有取消影分身这个技巧机，不得不说，这个战术也成为了最彻底的强化，只要你攻击是MISS，你就打不出任何结果。

因此这样的技巧配合压力特性、挑拨、接力棒等技巧有着非常严重的不平衡。RS时代的接力黑三星中（音速蝉、吸盘魔偶、月精灵），分身接力是必然的一个环节，没有分身的话，这个战术效率直接削弱一半。

4、接力棒——强化的转移

接力棒本身并不是强化技巧，但在打接力战术中，接力内容却通常都是强化技巧。一般情况下，强化战术中接力是很通常的战术，比如最直接的接力舞剑的音速蝉，同时特性可以提升速度，达到强化效率双管齐下。在一定意义下来说，接力棒是一种强化的转移，可以给没有强化技巧的PM带来福音，也可以让一些有强化技巧，且技能格紧张的PM宽松一招的机会。

同样接力棒还是一些耐久强化的主要战术配合招之一，基本所有的单纯耐久强化都配备接力棒去使用战术，影分身也类似间接减少自己的受到的攻击率，还记得GS时代四天王么？那个阿力多斯的配招就是标准的分身接力战术，也可以算是全游戏中唯一一次出现过的分身战术，笔者就是从这里开始了解到的接力效果。

5、龙之舞——强化的颠峰时代

这个技巧第一次出现是来自RS时代，由于是兼顾提升速度和攻击，因此这种强化技巧成为了最风靡的强化战术，也大致在这个时候，口袋迷口中就会时常出现“强化”这个词汇。不得不说，这个技巧影响了一代玩家。可能当时一见到暴鲤龙和血翼飞龙就必须注定会被对面强化，如果一队HP都不满一半，很容易被这两个PM直接扫场。当今DP时代，龙舞暴鲤龙仍然是家喻户晓，作为一代强化技巧的改革而言，龙之舞的效果是无可替代的。

选择龙舞强化的PM，自身一般都有优良的打击面，基本物攻再低的七夕青鸟，其龙舞强化后都是难以阻挡的，也更说明了龙舞强化和本身技巧关系相当大。



←水都一举变为禁宠，足见冥想的强大。不过冥想再高，还要好抗性和打击面配合才行（胡地哭了）。

6、冥想与巨大化——最普遍的双项强化

同样也是出自RS时代的，不过普遍性没有龙舞要高，但两者战术也走近了新时代的“诅咒”强化，就可学PM而言，冥想比巨大化优越的要高许多。冥想是提升特攻和特防1级，巨大化是提升攻击和防御1级。这类强化的特点就是在攻击时兼顾自己的耐久（诅咒也算的上是），由于都有技巧机，因此比起一些冷僻的强化技巧来说，它们则泛滥多了。

提升的耐久完全可以加以利用，利用的方式有两种，其一是配合回复HP技巧可以牢固自己，比如诅咒饮奶的大奶罐；其二则是配合替身使用，不仅防状态，在强化后可以保证替身不被攻破，比如冥想替身的超能女王（特注：由于考虑到替身有必要先行，一般不配合减速的诅咒）。



大家好啊，继上次见面已经过了20多天了吧（如果印刷厂没有捣乱的话），不知道大家最近有没有玩口袋，有没有取得什么成就呢？最近PG的工作比较忙，好玩的游戏也很多，所以咱的口袋进度略微放慢了些，不过一直都有在玩而且关注——而且，找到了新的关注点哦。

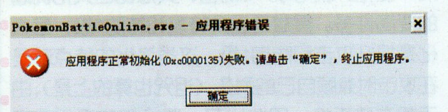
□文责/八房、SSPASS
□美编/伟哥

PM对战软件说明！

按照上次的预告，这次首先就是对战软件介绍！有了这个东西对战就方便多了呢。目前为止，国内流行的口袋妖怪网络对战软件共有两款，分别是Pokemon Net Battle（简称NB）和Pokemon BattlOnline（简称PBO）。前者是老牌对战软件，上面有不少外国友人的哦。后者则是咱自己人自主开发的全中文界面，用得人也比较多（我想想，作者应该是CNGBA的朋友吧）。二者可以说是各有特色。对了，说起来这几天前PBO不知为啥下载起来忽然麻烦了？所以干脆我们就把它放到光盘里好啦。

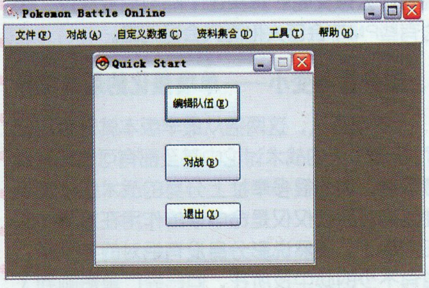
PBO使用说明

首先我们来将压缩包解开（或者，从别处下来的安装包解包或安装），得到程序组件。找到PokemonBattleOnline.exe了没？图标是一只MEW的，双击即可运行。有一些朋友运行时可能会发生如下图这样的错误。

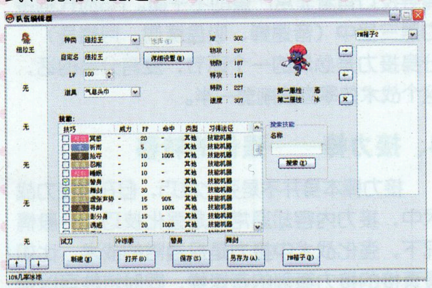


这个错误的原因是电脑中没有安装程序所必须的“Microsoft .NET Framework 2.0”。这个东西在某些场合下其实是很常用的，所以各大网站和微软官方都提供下载服务，大家一搜就能找到。安装之后重启，然后就可以正常启动啦。

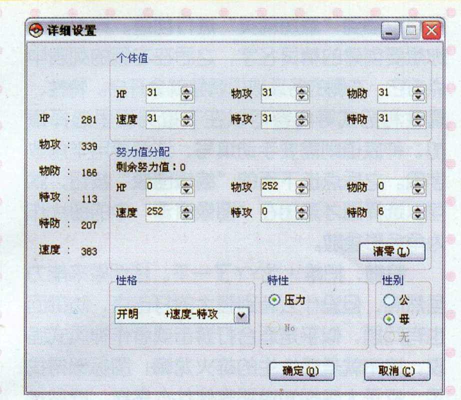
如果安装时出现乱码，可以到c:/windows/AppPatch路径下用文本文档打开Apploc.tmp，删除所有内容后保存再安装。



第一次启动之后会看到这个界面。我们先从QUICK START的“编辑队伍”开始。点击后，主要创建界面就会弹出，我们首先点击左边那六个“无”字中的一个，右侧的配置栏就可以使用了。选择好一只宠物，该宠物默认的能力和招式就会显示出来，在下拉列表里选择四个招式、携带物品之后，一只宠物就基本成型了。

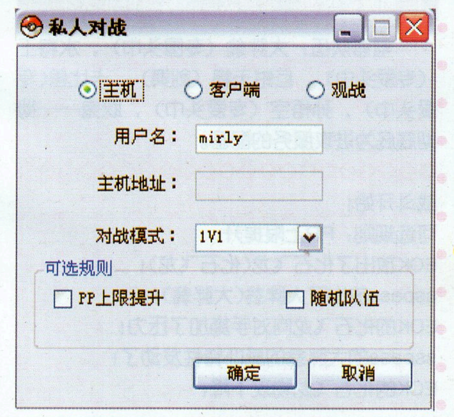


下一步我们的任务是点击“自定名”旁边的“详细设置”按钮，就会弹出宠物的个体值、性格、特性和努力值分配页面，分配好之后返回即可。一只宠物完全设计好之后，可以点选“保存”把它打包成一个文件以备导入，而点选右下角的“PM箱子”则可以打开预设存储空间，将妖怪放进去保存吧。这样六只怪物都创造完毕即可开始对战了。



如果一时之间想不起来一些基本信息,可以按Ctrl+P或者Ctrl+M来打开资料集,在这里可以查阅招式和宠物的信息和资料。同样,选择主菜单的“资料集合”也可以找到这些信息。比较遗憾的是,目前的版本没有提供觉醒力计算器,所以想要搭配特定属性的觉醒力,还是要使用其他的计算方法或者工具。说起工具,对战之前我们还是要点选一下主菜单的“工具”选项,这里可以设定登陆信息以及重要的战报、录像保存方式。保存的战报可以导出为文本(格式与NB一样,简洁明了),录像则可以在主菜单的对战——观看录像中播放,让人有一个直观的印象。

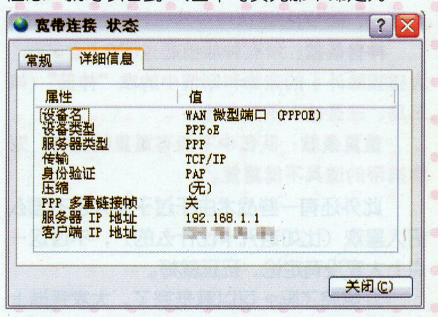
一切准备就绪,我们就可以开始对战了。选择“建立房间”是等待别人来对战,选择“连接房间”则可以加入别人建立的房间——理论上是这样,但其实……由于是免费软件,所以PBO的服务器非常不稳定,三天两头就会挂点,反正我写稿的时候服务器还是不能用呢,也就是说我们或许无法通过房间对战。那怎么办呢?还好PBO提供了“私人对战”模式。点选“私人对战”,窗口出现如下:



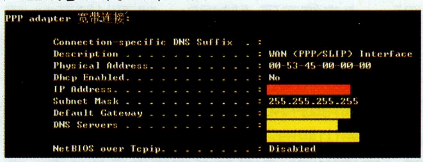
玩家A选择“主机”,之后就可以选择下面的对战类型和规则,点击确定之后,就进入了等待模式,将IP告诉玩家B之后,玩家B可以选择“客户端”或者“观战”,在下方的“主机地址”里键入主机的IP即可顺利连接。对战就开始啦。

什么?你说你不知道自己的IP地址?有下面几个简单的方法可以进行查阅。

1、打开网络邻居,或者WINDOWS桌面右下角的宽带连接小图标,点击“状态”或者查看“详细信息”就可以看到IP(图中马赛克那个即是)。



2、选择WINDOWS的开始——运行,输入cmd打开命令行控制器。在cmd中输入ipconfig/all**后回车即可显示本机的IP地址如图红色标志处**,因为是自家电脑所以打码多了点,诸位请多担待(汗)。



3、最简单也是最懒的方法:找一个IP地址查询网页去,比如www.ip138.com。优点是简单,缺点是准确率并非100%……

啊啊扯远啦,总之正确连接之后战斗即告开始。界面是中文的,而且模仿了DP时代的战斗界面,我想诸位都应该能够很愉快地进行对战。战斗后,系统会询问是否保存战报或者录像,按自己需求选择即可。希望大家能够在这个平台上玩得愉快。

要注意事项

目前,软件还是测试版,所以有一些BUG和问题亟待解决,如果遇到错误的话请包容对待。目前主要的问题有:不同版本之间往往不

能通信。大家尽量使用最新版本的平台（目前是7.5.1）进行对战。此外，在规则方面平台也有部分不足。过去大家在NB平台进行游戏时，为了保证平衡性往往会使用一些预设的规则，可以说是约定俗成，大家在PBO玩的时候最好（非强制，但最好）遵循风俗。比较重要而PBO里目前没有的条款有如下几条。

催眠条款：连续催眠禁止。只能主动催眠对方一只宠物，在NB中，除非该宠物改变状态，否则继续催眠必定失败。

冻结条款：同上，只会有一只怪物被冰冻，这算啥，RP的补正么……

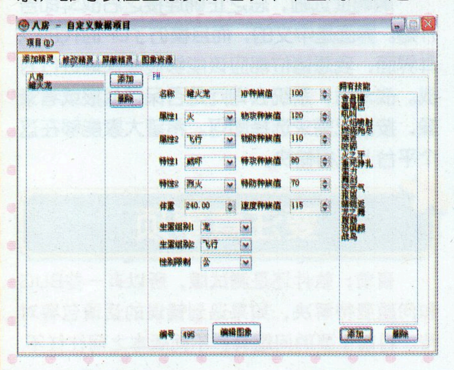
神兽条款：所有种族值超过600（含600，大猩猩除外）的宠物和剧情中的准“神兽”（如三鸟、三圣柱）不能参战。

重复条款：队伍中不能有重复的宠物，宠物携带的道具不能重复。

此外还有一些战术由于过于强大也不怎么招人喜欢（比如诅咒卡比什么的），不过这一点上大家没有定论，玩玩就好。

介绍完了吗？可以算是完了，大家凭借上面的教程，应该很容易地与朋友们开始对战了——可是，PBO的功能可并不止如此哦。这款软件还提供了一个充满魅力的功能，那就是自创和修改口袋妖怪的资料！

打开软件后，选择主菜单上的“自定义数据”，点击第二项“编辑”，就可以打开DIY精灵的大门！这个菜单中有四个选项卡，“添加精灵”即为自己建立一个精灵，“修改精灵”则是对现有的493只进行修改；“屏蔽精灵”可以在列表中把自己不想看到的精灵隐藏起来，而“图像资源”则是储存可用图像的地方。我们想要创造一只精灵时，可以先找到合适的像素图作为该精灵的形象（图片的规格和格式要求，都可以在图像资源选项卡中查阅），之后



就可以回到“添加精灵”进行创建。只要输入你想要创建的精灵名字，之后在左侧的列表中点击它，右侧的各项数值调整就会开启。特性、属性和招式等内容可以在下拉列表里选择添加，种族值则需要手动填写，注意要用半角数字哦。之后点击下面的“编辑图像”按钮，就可以选择刚才添加在“图像资源”中的图片作为角色形象啦。

哈啦，把雄火龙YY了一下。仔细看来能力虽然高，但没什么特别强大的打击点，防御面也有问题，似乎是适合打游击或者作神风式强攻，这不就是活生生的雄火龙嘛！图标懒得找了，反正大家都知道那家伙什么鸟样。既然是得意之作可得记得保存下来哦，离开之前，点击唯一的菜单选项“项目”将之保存为PBO专用的格式吧。

除了自创，已有的493只也可以进行改造。改造的界面与自创宠物很相似，不想改的项目统统留着不动（或者改回0），其他的照常填写。（谜之声：这样就可以组真正的Q读者队了！（啊，怎么好像有奇怪的东西混进来了！）

现学现用，战报评析

怎么样，看过上面的战报说明，你是否学会了使用PBO进行对战呢？接下来我们就来看一看由口袋基地常客SSPASS带来的精彩战斗吧！对于口袋妖怪的玩家来说，一开始大家都会有一个倾向，即非常喜欢给自己的宠物配上四个攻击招式，一切只为强攻作为打算。随着水平提升，大家多半会逐渐把眼光转到其他更容易驾驭、更全面的战术上。不过——这次SSPASS君就为了我们带来了这篇精彩的评析，向我们证明：全攻队，一样可以非常强！

笔者队伍：大胖翁（专围头巾），水狗王（专爱头巾），巨钳天蝎（剑舞），卡比兽（专爱头巾），孙悟空（专爱头巾），耿鬼——彻彻底底为进攻服务的配备。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

战斗开始！
可选规则：PP上限提升
EOK放出了化石飞龙（化石飞龙）！
sspass放出了大胖翁（大胖翁）！
EOK的化石飞龙向对手施加了压力！
sspass的大胖翁的威吓特性发动了！
EOK的化石飞龙物攻下降！

PART：1

sspass的大胖翁使用了蜻蜓返！

这不是很有效...

（对EOK的化石飞龙造成58伤害）

化肥一般不会戴专围，而我虽然带了专围，近身拳威力却不足以一击毙敌，所以撤退是此时唯一明智的选择。

sspass换上了水狗王（水狗王）！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK收回了化石飞龙（化石飞龙）！

EOK换上了妙蛙花（妙蛙花）！

sspass收回了水狗王（水狗王）！

sspass换上了耿鬼（耿鬼）！

此回合是经验的沉淀。对手绝对不会脑残到用化肥硬拼水狗(就我所知,起码EOK不会……)，所以必定会遣上抵抗攀瀑——其中以草系最为常见，它们对耿鬼十分无力。所以与其攻击图一时爽快，不如料敌机先，抢占主动权。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

PART2：

sspass的耿鬼使用了催眠术！

EOK的火乌龟睡着了！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的尼多后使用了十万伏特！

sspass的耿鬼的替身代替它受到攻击！

sspass的耿鬼的替身被打消了！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的耿鬼使用了影球！

EOK的尼多后倒下了！

中间略过的试探和换招不去管它，这里要说明的是,耿鬼≥催眠1个＋干掉1个,无论是对于初学者还是高手,它几乎永远是一个稳妥保本的选择。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

PART3：

EOK换上了妙蛙花（妙蛙花）！

sspass收回了水狗王（水狗王）！

sspass换上了巨钳天蝎（巨钳天蝎）！

EOK的妙蛙花使用了催眠粉！

sspass的巨钳天蝎睡着了！

你会催眠，敌人也会。虽然有条款的保护，但如果你没准备挡催眠的PM，那么选择放弃哪只PM将会成为一门高深的课题。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

PART：4

EOK收回了化石飞龙（化石飞龙）！

EOK换上了妙蛙花（妙蛙花）！

sspass的水狗王使用了冷冻拳！

这非常有效！

EOK的妙蛙花倒下了！

一回生二回熟，想用专爱必须先有好记性。记下对手的队伍构成是一方面，牢记各个宠物的性能特点也是必要的。准确的先读建立在对于PM的了解上。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

PART：5

EOK换上了食人鲨（食人鲨）！

sspass收回了水狗王（水狗王）！

sspass换上了巨钳天蝎（巨钳天蝎）！

EOK的食人鲨使用了攀瀑！

这非常有效！

sspass的巨钳天蝎倒下了！

慢速PM的每一滴血都不能白流，炮灰被催眠的天蝎换来水狗的二次作战能力十分值得。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

PART：6

sspass换上了大胖翁（大胖翁）！

sspass的大胖翁的威吓特性发动了！

EOK的化石飞龙物攻下降！

EOK的化石飞龙使用了岩崩！

这非常有效！

（对sspass的大胖翁造成283伤害）

sspass的大胖翁（大胖翁）：29 HP

想速战速决必须铤而走险……

sspass的大胖翁使用了近身拳击！

EOK的化石飞龙倒下了！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

PART7：

EOK的食人鲨使用了攀瀑！

（对sspass的水狗王造成247伤害）

如果天蝎没有为水狗王挡下前一招，这一下绝对能放倒遍体鳞伤的水狗王。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的水狗王使用了地震！

EOK的食人鲨倒下了！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

综观全局，SSPASS君在几处微小的地方作出了将战局扭离正常轨道的决定，从而将陷入不利于自己的持久战的可能性扼杀在了摇篮中。而一旦没有在战争开始时就将其结束，那么闪电战之师很可能就会陷入致命的战争泥沼中。





□文/一搭黄土 □责编/八房 □美编/伟哥

特报 牧场物语新作发卖在即!

不得不说，MMV真是有点不厚道呢。就在人们的目光全部聚集在前一段时间公布的《符文工房 边境》（WII）上的时候，MMV出人意料地大幅度更新了之前一直默默无闻的DS平台的牧场物语正传系列！随着消息公开，游戏久久不见动静的官网火速更新了大量的资料，而且，足以让让诸位牧场迷们高兴的是，本作的发卖日可谓近在眼前——12月18日！大家看到这期杂志的时候，没准已经可以玩到本作了哦。虽然如此，必须要介绍一番！



↑传统的系统和风格依然健在，我现在已经想玩了。

在这次的《牧场物语 欢迎来到风之集市》当中，玩家照例要扮演一位少年（或少女），在新的天地中展开一番耕耘、探索，自然，系列中熟悉的牧场生活、恋爱等要素仍然健在。主角本次的目的是要通过自己的奋斗，振兴目前没有什么活力的市街——注意，不是单独的一个农场，而是市街哦。那么，本次又有什么新的内容呢？

要点1：风力！

从标题就可以看出来，本作与风脱不了干系。在本作中，玩家可以在各处通过某种手段设置“风车”。利用风力（而且有时还能用到DS的MIC）进行种种操作。比如，安装了发酵风车之后，就可以利用风力搅动容器，生产酸奶和奶油。不仅如此，特殊的风车还能够从大家避之不及的台风当中汲取很大力量！

要点2：集市！

除了把作物出荷或者卖给商店，还有其他出售方法吗？当然！作为本作的主题之一，“市场”这一要素得到了很大体现。在小镇上，每隔1星期就会开办集市！带着自己引以为傲的农产品高高兴兴去赶集吧。而且，本作的目的（除了结婚，汗）正是复兴集市，所以，主角要积极参加赶集活动，完善



交友 广东 张蕴竞 木秀于林，风必吹之，本人做事低调，只想交个朋友啦。（那个，是“风必摧之”）
男，18岁，广东省高州市第一中学，QQ：359254531

并且开拓自己的店铺，最终带动整个集市的发展。可想而知——围绕着这座集市，会有各种或浪漫或热血的事件发生在主角身边哦。

要点3：交流！

通信能够干什么？玩玩桌面游戏？交换道具？换点道具？本作能做的可不止这些！首先，玩家们能够控制自己的主角进入对方的牧场哦。在牧场里，大家可以一起耕田，一起浇水，过着男耕女……也耕的幸福生活（误很大）。此外，大家还能互相去对方的市场进行交流和贸易，当然，照例也会有一些通信能够得到的优惠等着你去发掘哦。



↑动物们被放养在草原上。除了主角之外，宠物（猫、狗）也可以参与到田园劳作中协助放牧哦。

要点4：新操作！

除了传统的动作之外，本作还加入了许多以前没有的新动作，新道具。首先最大的变化是，按A键可以跳起来哦！而且还能二段跳（误很大）。虽然不知道是否有条件限制，但显然这将是开拓疆域的一个重要手段。此外，大家还可以在冰冻的水面上用锤子打开大洞来捕鱼呢。不知道溺水会怎么样……传统的置物筐和骑马也进行了非常大的改变，比如能够亲自骑





马参加赛马等。



↑"市集"将是本次最重要的系统之一。除了主角自己开店铺，其他角色也会参与到赶集活动中哦。

要点5：放牧！

培养宠物向来是牧场的要素之一，这次这个要素更加得到升华了哦。热心培育自己的狗狗，它就能够帮助主角进行放牧！将动物赶出屋外之后，就可以由狗狗帮你放牧喽。而且不仅是狗，连猫都可以……汗。

除了这些激动人心的新要素，传统的恋爱、结婚系统也依然健在哦。按照正常流程，目前男、女各有4名结婚候补出场。不过按照惯例，本作必然是要有隐藏结婚对象的啊！女神姐姐？魔女妹妹？谁知道呢。总之，大家赶快做好准备迎来新的牧场生活吧，我们在下期自然也会适时为大家奉上攻略和研究的！



RF2的魔法与技能(2)



RF2中提供了单手剑、双手剑、长枪系、斧锤系以及魔法杖五个种类的武器，点击B键即可挥动武器进行普通攻击，而装备上各种实用技后则可以发动相应武器类别的实用技。每个种类的武器均有初级、中级及高级三种实用技，需要通过学院道场的战斗测验获得。

使用实用技时，首先要同时装备相同系列的武器及实技印，如果种类不同则无法发动实用技。如使用单手剑的实用技时必须装备红樱之类的单手剑，如果此时装备的是月影（双手剑）等非单手剑的任意武器，则按下实技印的按键亦无法发动实用技。使用实技印时需要消耗RP，RP消耗尽后转为消耗HP，这一点与使用武器的普通攻击是一样的。实用技的RP值消耗根据武器的种类以及剑技的等级而有所不同，一般来说比该武器的普通攻击消耗要加乘1～5点。实用技中不少可以连续发动，攻击威力也相当大的同时体力消耗也相当大，因此在爽快的使用实用技时，一定要注意主角的剩余体力，一不留神气绝身亡可就功亏一篑了。最后要说的是，实用技不需蓄力即可使用。

单手剑又名片手剑、轻剑，由于只需要一只手使用，因此剑的攻击力较低，但适合连续攻击，为不擅长ARPG玩家的首选。单手剑的三种实用技中仅有高级实用技可以连续攻击，乍看下似乎实用性略低了一些。但中级实用技冲刺斩（ダッシュスラッシュ）由于可以快速直线前进攻击，用于对付行动快的敌人十分有效，在某些事件中如果需要赶时间快速前进的时候也可以用哦。



←级别提高后，RP消耗也减少了，连续使用技能的效果很杰出。

图标	技能名称	入手方法	备注
	パワーウェーブ	ターニャ赠予	正面发出剑气，使对方气绝
	ダッシュスラッシュ	学院道场3回胜	冲刺斩，快速直线刺击
	ラッシュアタック	学院道场5回胜	连续斩，适合近身攻击，3次连斩后放出一组追击风刃



→对于大剑来说，相比速度更重要的是攻击范围。

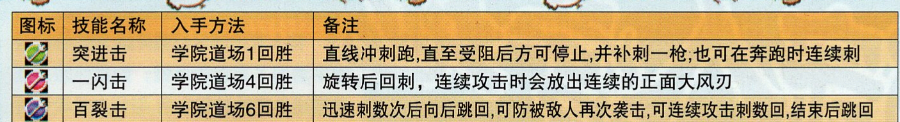
双手剑又名重剑，双手控剑的特点决定了主角将不能持盾，攻击力虽然较高，但由于需要双手持有，无法带盾的缘故，防御会下降。幸好初级及中级的实用技均支持连续攻击，使敌人毫无还击之力。高级的双手剑实用技——无心剑可以对敌人进行一击必杀，在近接战中十分有效，配合诸多的名刀，如天之村云之剑、名刀达刃等，可以使出相当帅气的招式，推荐给喜欢耍酷的玩家使用。要说缺点的话就是用起来没有那么省心，需要专心一些。

图标	技能名称	入手方法	备注
	三连剑	学院道场1回胜	前刺一次后回斩后方，连续按键2次时追加一个大回旋砍回前方
	旋风剑	学院道场3回胜	快速的回旋斩，但旋转10圈后会因为旋转过快而气绝
	无心剑	学院道场6回胜	将剑挡在正面防御，再次按下键或被敌人接触时发动一击必杀

长枪主要指矛、西洋枪（不是手枪、机关枪哦）之类的武器，在实战中此类武器以攻守兼备的优点深得许多骑兵猛将的最爱。主角虽然是步兵（为什么骑狼的时候不能挥舞兵器呢？），但依然可以将那丈八长枪挥舞如风。长枪在普通攻击时以挥舞为主，实用技则是运用了长枪连续刺击的特色，将长枪的威力发挥到了极致。爽快凌厉的长枪实用技堪称牧场中的“无双系列”。尤其是最后迷宫中有不少会封印攻击的敌人，用长枪会方便很多。



←长枪的技能不仅可以杀敌，赶路也不是不可以啊。



图标	技能名称	入手方法	备注
	突进击	学院道场1回胜	直线冲刺跑,直至受阻后方可停止,并补刺一枪,也可在奔跑时连续刺
	一闪击	学院道场4回胜	旋转后回刺，连续攻击时会放出连续的正面大风刃
	百裂击	学院道场6回胜	迅速刺数次后向后跳回,可防被敌人再次袭击,可连续攻击刺数回,结束后跳回

→能够暂时剥夺敌人行动能力是魅力所在，不过RP费得快了点。

说到使用斧头、巨锤的战士，往往让人联想到山贼、狂战士等肌肉型勇士，就连RF系列中，瘦小的哥布林也只使用剑与匕首，只有野猪战士和巨人战士才会使用巨斧与重锤。究其原因，瘦小的人行动轻便而防御较低，肌肉型的则武力十足且防御较高（皮厚？），如此看来，瘦小的主角真的使用用此系列武器吗？这一类实用技的缺点是硬直时间较长，很容易被敌人偷袭，因此不推荐给新人玩家。

图标	技能名称	入手方法	备注
	ハンマーフォール	学院道场1回胜	跳起后重击砸向地面
	ジャイアントスイング	学院道场4回胜	旋转并前进攻击，但连续旋转10圈后会目眩气绝
	ストロングショット	学院道场5回胜	前进一步攻击，追加横斩一次

魔法杖系列没有相应的实用技，详情可以参照前几期的魔法介绍。。杖的物理攻击非常低，但可以大幅提升智力，也就是魔法攻击力，因此与攻击类魔法配合使用才能发挥出大的效果(不会额外增加回复系魔法的回复力)。

怪兽技

本作新增三种独特的怪兽技，然而其发动人依然是主角。怪兽技只有在怪兽随行的时候可以使用，装备相应的乐谱并演奏即可发动。发动怪兽技需要消耗RP，RP一旦耗尽则无法继续使用。



↑怪物的搜索技能是某些素材的唯一来源。

名称	使用效果	取得方法
特技のコンチェルト	引导怪兽使出绝技	建好怪兽小屋后进屋时由女主角赠予
进击のマーチ	使怪兽的力量提升	第二部调查宿屋1F最右间橱柜
探索のワルツ	引导怪兽挖掘地图中的隐藏宝物	取得上一乐谱后前往图书馆调查左下角书橱

在游戏中，探索华尔兹(探索のワルツ）是实用性最高的怪兽技。正如其名，它并不是攻击技能，而是用来在地图上寻找隐藏物品的技能。探索华尔兹只能在战场地图上使用，且必须先行将该分地图上的怪兽及召唤怪兽的传送光门消灭。大部分情况下搜索到的都是不同等级的药草、农作物等物品，但有的地图上也可以搜索出珍贵物品，如在委托“最近の授业について”中，需要用到的材料“丈夫なツル”就只能通过搜索获得。最珍贵的搜索物品是只有在火龙神殿的四季房间里才能找到的黄金作物，每一个季节一种，是珍贵的料理材料。

名称	探索地点
毒の粉	春之森：キノコ群生地
丈夫なツル	夏之岛：中心部、南西の砂浜
发火药	秋之谷：遗迹、小间
坏れた柄	冬之山：冰道、绝景を望む细道
白水晶	冬之山：冰道
シルクの布	火龙神殿：B1F 大广间、B2F 五の间
金のキャベツ	火龙神殿：稳やかな春
金のカボチャ	火龙神殿：爽やかな夏
金のジャガイモ	火龙神殿：哀愁の秋
金のカブ	火龙神殿：寒冷な冬



狩人营地图区征稿开始,如果你在游戏中遇到了有趣的事情；如果你想用画笔描述自己的狩猎生活,那就来给我们投稿,分享自己的经验与快乐！截图与手绘皆可,投稿方式请见“紧急任务”下方,希望大家能踊跃来稿。 □主持/翔武

翔武的狩猎日记



NEW! 本期狩猎发现

这两天闲暇时间玩了一会《梦幻之星0》，虽然说是回归初代系统了，但是里面也有一些很有意思的地方。这里不是《梦幻之星》专区，我在这里说，估计大家也能猜到我目的是什么。我和别人联机打一个章鱼的BOSS，这个BOSS的攻击手段很有意思。第一是用爪子戳你，第二是用爪子拍你，第三是把爪子伸出来原地转圈，第四是用嘴吸你。说到这里大家肯定就明白了，这不就是一个浮岳龙么。我和八房聊完之后，都说现在这大多游戏都《怪物猎人》化了，像《真三国无双 联合突击》这样的。还有一个，这次梦幻之星0里角色还加入了回避动作，比原来BOSS战更好玩了。

大家好，我是翔武。最近一段时间出的游戏实在太多了，弄得我都没时间打《怪物猎人》了。不过前段时间我的一个好友买了盟卡，所以在盟区上和他一起战了几场，结果发现自己本来不高的水平又下降了。前面说到了梦幻之星，PSP上那个由于难度太低BOSS战没意思,所以后来就没怎么玩下去，这次一看这梦幻之星0有了回避动作,而且BOSS战也比较有意思,所以打算先玩下去了。这期我没有做什么录像，倒是八房做了一个录像，下面就让他说两句吧，我就不再罗唆了。

大家好，我是八房。说来最近临近年末,大作频出,游戏的时间也变少啦。不过我有时还是会抽空打上两盘怪物猎人，虽然要做的东西全都做了，技术么也就那么回事了，但享受狩猎的乐趣还是第一位的啊。前不久翔武抱怨说我总不在狩人营地露面，所以这次我就随便录了一个任务，就当是给大家提前拜年吧，

说起录像嘛，我这人其实很没耐心的啦，一遍遍的读档重试实在不和我的胃口，就干脆顺其自然好啦。主题自然也不是彰显“技术“(那玩意我没有)，而是为了给诸位读者呈现小编最真实最平常的狩猎生活。所以视频是一次成型，也没有经过什么剪辑，连猫饭和挖素材都录下了哦……诸位读者绝对不能笑话我！否则我就串通翔武【消音】掉你的回复！(龇牙状)

翔武： 八房这人还是胆小不敢过去，结果好几锤子都抡空了，换我就干脆不吃药继续打晕为止，虽然可能会录下猫车的镜头不过还是干脆点好。

八房： 555，打法和性格那是改不了的啊，血一低于60%我就怎么都看不顺眼。所以说我成不了高手（泪奔）。



交友 广东 冯植伟 本人是一个新猎人，纵然是过了G3任务，技术还是一般，希望得到大家的指点。男，16岁，广东省郁南县都城镇新业东路86号，QQ420421226

营地交流板



我很奇怪为什么《怪物猎人剧场》不见了？恶搞银魂的歌很热血，很符合风格嘛？怎么不继续了呢？（四川 张凯）

MH3里面，小轰、小讯还在么？为什么怪物猎人的影像不见了？（广东 陈铭智）

翔武，为什么现在猎人剧场不弄了？多好啊！我支持你继续。（安徽 周启明）

翔武：首先先回答一下陈铭智读者问题吧，在MH3里，轰龙和迅龙肯定是在的，MH一般只有添怪物的，没有减怪物的（MHP2浮岳龙事件是阴谋），所以，在MH3里这两个人气怪物肯定是要在的。

怪物猎人剧场啊，由于最近比较忙所以也没什么时间弄，这期八房开始录了。关于那个KUSO片头，只要有合适的，我就会做的。

《MHP2G》中祖龙的头大剑怎么破？怎样战位?龙虾双手怎么做？（广东 陈裕发）

翔武：大剑破祖龙头首先应该是龙属性的。之后有这么几个时机，第一个是祖龙向前走的时候会探头，探头的时候头的位置会低一点，这时用大剑拔刀斩就能打到。再有就是祖龙用爪子抓的时候也可以用拔刀斩攻击到，还有就是祖龙从空中落下来时，可以用大剑蓄力在下面等着，一旦落下来就用3级蓄力砍，然后再撩斩。通过这几个机会就可以破头了。

打不破肚的岩龙，用什么武器不弹刀？笛子和锤行么？（山西 梁炳）

翔武：用笛子和锤没问题，两个用大地一击打就行了，八房称为砸核头

请问怪物猎人P2G黑龙怎样才会出现，和金狮子如何可以破角？（广东 麦嘉荣）

翔武：上位黑龙出现条件：训练所斗技训练任意武器全怪物1种以上通过。

G级黑龙出现条件：训练所G级训练全8种怪物1种以上武器通过后出现。

金狮子破角只要用弓对着脑袋射就行了，或者用大剑拔，都比较快。

本人玩《MHP2G》现在通了6-7星任务，咋不见炎王龙夫妻出现？是和6、7星中的某些隐藏任务未做有关嘛？还有就是本人狩猎鸟龙种、鱼龙种、飞龙种（有体型记录）总数早已过百，为啥不见金银火龙？这样就升不了G啊，帮帮我吧。（浙江 秦挺）

翔武：村上位炎妃龙出现条件：村上位7/8星单体狩猎任务全通过后，随机出现。

村上位炎王龙出现条件：村上位7-9星单体狩猎任务全通过后，随机出现。

集会上位炎王龙出现条件：6星和7星狩猎任务全通过（除大连续狩猎）后，随机出现。

金银火龙的出现条件帮你看了下，没错啊，不过会不会还是没杀够？我一般都直接打大型龙打到100，不打跳跳王。

游戏单间

[紧急任务]

狩猎解禁！掌机迷狩猎祭再开！

任务等级：★★★★★★★

限制时间：长期有效

委托人：重归营地的翔武

委托内容：当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们，拿起你们的武器吧。让怪物们看看究竟是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，贸然和怪物对抗无论多少条命也不够。现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

成功条件：无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注：MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿

部分怪物狩猎心得



砂龙

可破坏部位

鳍：破坏前直立，破坏后有明显损伤。攻击背部或腹部达到一定伤害累积即可破坏。

濒死征兆

背鳍耷下，逃到指定位置睡觉进行回复。在没有发现猎人的时候会做出瘸腿动作。



砂龙最明显的特征就是在砂内游动，并不时使用滑行冲刺和连续吐砂攻击，不将之逼出就无法有效攻击。可以使用道具“音爆弹”来逼出它，弩的彻甲榴弹和狩猎笛乐谱“高周波”也有类似效果。如果没有音爆弹的话，可以使用小桶爆弹代替，砂龙有时会潜入地中，之后在前方不远处冒出来吐砂子，只要在其吐砂的时候放小爆弹在它身边，它就会被炸出土，此时可放开攻击。

砂龙在地面上的动作非常单纯，只有直线吐砂、甩尾和铁山靠三种，简而言之就是劣化版水龙。砂龙在地面时，只要引诱其吐砂即可放心攻击头部，也可以在身下攻击腹部和脚部，争取将之打倒。砂龙的铁山靠和甩尾姿势和方向都比较固定，只要往安全的方向翻滚或防御即可。需要注意的是在砂龙正下方虽然可以回避甩尾，但砂龙连续转身会踩伤猎人。

锤子的大地一击和大剑的蓄力斩击中，可以将潜入砂中的砂龙打出。上位以上的任务，在猎取砂龙之前，最好清理掉客串的黄速龙王。背部不太容易攻击到，想要破鳍的话可以在它被音爆炸上，或者被打倒挣扎时攻击，或者打腹部正下方，伤害可以积累到背部。

水龙/翠水龙

可破坏部位

鳍：破坏前直立，破坏后有明显损伤。攻击背部或腹部达到一定伤害累积即可破坏。

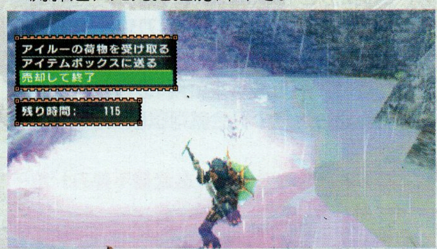
濒死征兆

背鳍和嘴两侧的鳍耷下（部位破坏后，要注意嘴边不明显的小鳍）。

以攻击范围出众、攻击力强大、HP充足著称的新人杀手。水龙在水中拥有横扫水枪、直射水枪和滑行出水几种攻击方式，可使用音爆弹、青蛙钓饵、高周波或彻甲榴弹将之逼出。只是被强制逼出的水龙必定是怒状态，防御力不足的话要注意回避。

水龙值得注意的新招数是滑行出水，滑行过程中附带范围相当大的催眠效果，落地后的蛇行威力十分巨大。在密林地图被催眠，往往由于场地狭窄紧接着就中蛇行，要当心。

陆地的水龙有水枪、甩尾、铁山靠和贴地滑行几种攻击方式，G级还有横扫水枪。水龙的头部比较坚硬，所以近战武器要构成有效伤害需要从脚部和腹部攻击。水龙的甩尾范围很广，但有些灯下黑，站到最近就不会中招，也可以像躲避砂龙那样回避，铁山靠威力、范围都很出众，但出招前有明显征兆，可预先往身体另一侧躲避，如无把握防御即可。



翠水龙怒后的速度会明显变快，切忌贸然出招以免中招。此外，本作中，水龙的贴地滑行以及回水中时的踏步威力都非常巨大，远程猎人一定要提防这两招。

熔岩龙

可破坏部位

脸部：攻击脸部造成一定伤害后破坏，脸侧面的鳍破损（缺了一个角），不明显。

背鳍：和其他鱼龙种一样。背鳍破坏后可见黄色中芯。

濒死征兆

围绕身上的红色熔岩光泽消失。

熔岩龙的两种主要攻击手段皆非常突然，要小心从事。平时，熔岩龙在岩浆中活动，发现猎人后下潜，几秒后从猎人刚才位置的下方突破熔岩而出。熔岩龙在岩浆中的攻击手段是高高跃起溅起岩浆块，落点周围都有伤害判定，不过熔岩的落点是固定的，而且用完此招后它必定出水，跃出来的落点也是固定的，玩家可以充分利用这个破绽。

地面上熔岩龙的基本攻击方式有甩尾、吐岩浆球、铁山靠，扭头咬，对应方式大抵和其他鱼龙种相同，需要注意的是，熔岩球吐出后有溅射效果，会有三片碎片飞射，飞射的碎片带有一定的追尾性（会瞄准猎人），其中有一片会溅回熔岩鱼头部附近，伺机攻击头部的时候要当心。

熔岩龙的一大必杀技是跳起后落地蛇形突进，判定范围比眼见为大，怒后更会转弯锁定猎人，追尾性能极高，玩家可先观察其动作，看它有转弯的动作后，立刻朝它第一下扭头的方向跑去并准备飞扑。要当心在墙边时它的滑行撞墙变线。熔岩龙的第二大必杀技是忽然高高跃起之后掉下来，伤害巨大，周围有震地判定，对付这招唯有随时提防，一看其高高跃起立刻回避，来不及完全躲开也要尽量躲避开被砸中伤血的范围。

盾蟹/紫盾蟹

可破坏部位

双爪：攻击双钳累计一定伤害后破坏。破坏后外壳缺失，露出白色的肉，钳肉质变软。

背甲：打击属性限定，两段破坏。原种：第一段侧面碎裂，第二段角折断。亚种：第一段左边角折断，第二段双角全断。

濒死征兆

非常易怒，平时嘴里喷出深色泡沫，口中发出鸣声。

虽然无论是攻击力还是体力都不甚突出，但



相对较高的攻击频率和丰富多彩的攻击方式使得盾蟹一家具有相当的实力，可以说是检验新人技术的一块试金石。盾蟹的正面攻击极为丰富而且频繁，背后则有危险性极高的后跃攻击，所以正规的打法是保持在侧面攻击脆弱的脚部，争取将之打倒再进行输出。要破坏爪子的话也需要使之跌倒，否则高高在上的爪子很难瞄准。对于长枪、铳一类擅长阵地战的武器，徒然回避会导致耐力跟不上，建议配合强走药、飞人、回避性能等辅助技能道具，总之，不要位于其



正面，不要轻易尝试飞扑。

一些要注意的地方：盾蟹在发动吐水攻击时，两个爪子会有相当广的判定，速度亦快，破爪时请作提防。潜地后，尤其是亚种潜地后追尾性相当高，G级常有刚下地立刻顶上的现象出现，一见其潜地就应收起武器移动防止被攻击。盾蟹采取防御态势时，全身肉质变硬，经常弹刀，此时可投掷音爆弹将之震到倒地硬直。此外，盾蟹后跳攻击来不及回避时，可试着贴到它的壳两侧，避开正后方，这样有一定概率会被风压吹开，避免被后跳顶中。

镰蟹/朱镰蟹

可破坏部位

爪：爪端折断，破坏后维持怒状态。

壳：背壳被打破，会潜入地下换区逃跑并换上新背壳，两次被破坏后不会继续换壳。

濒死征兆

平时口中冒出深色泡沫，口中发出鸣声。原种怒后口中没有泡沫，亚种怒后口中冒白色泡沫。

除攻击力因素外，本作最强大敌人之一。攻击方式和盾蟹相似，但爪子攻击范围极长，相当一部分攻击即使没有面对猎人，范围也会将猎人笼罩在内，也就是说侧面也背面并非完全安全，作战时要时刻提防并判断其动作，做出对策。

镰蟹的杀招之一就是忽然张开爪子作怀抱状突进，动作突然，范围极广，但正面与猎人交锋时甚少使用，猎人在斜前方或者转过头面对

后，忽然转身用宽大的爪子挥击，范围、威力都很强大，唯有时刻提防，随时准备回避或防御。G级镰蟹的正面双爪剪击有时会有个停顿蓄力动作，判断错误提前回避便会遭痛击，要当心。亚种比起原种爪子变软，但背壳坚硬，即使打击武器伤害也有限，而且极爱钻地突袭或爬在洞顶水枪，背冲猎人时还会使用身后水枪扫射，要注意其准备姿势（以爪护脸）。

镰蟹的相当一部分攻击威力都不高，长枪、弩等阵地战武器可以考虑打防御流，切忌贪枪，利用防御移动和防御刺调整耐力。其他武器尽量见机行事，背面相对安全。



砦蟹

破坏部位

脚爪：攻击四脚，每次硬直，脚部都会变色，顺序是青——暗红——鲜红，将四只脚都打至鲜红后，再攻击任意一只脚造成硬直，砦蟹即会倒地，同时四脚变回青色，此时即算破坏完毕。



壳：攻击壳部分，累积到一定伤害即可，两段破。第一段，壳的左眼部分会损坏，第二阶段侧面背甲碎裂，能看到青色的弱点，角断。

巨型怪物之一。动作缓慢，攻击手段乏力，基本上只是一边倒的让猎人输出，唯一需要注意的是腿部所带的地震、风压和伤害范围，比腿部本身要广一些。此外，会隔区炮击也是砦蟹的亮点之一，可不要呆在城门口发呆太久哦。

打砦蟹的目的是守住城池，进而击杀它，所以如何阻止它攻城是最重要的。玩家应算出自己的武器要打多久才能把它的脚打出硬直（失衡），然后均匀的输出四只脚，砦蟹做出攻城动作时，可集中输出一只，只要将砦蟹的脚打出失衡，它就会取消攻城动作。如此往复，不但可以最大限度减小城池损伤，更可以破掉比较麻烦的脚，一举两得。远程职业打脚不利，唯有利用距离优势，想出种种方法提高攻击力（如火事场力技能、爆弹、城头设施等），集



中输出砦蟹本体内的弱点，争取将之击杀。此外还有一点需要注意，在砦地图对抗砦蟹时，如果时间到了它还没有爬到5区，任务默认失败，而在这之前，其HP最低到1000就会锁死——所以输出太猛烈的话，反而要计算好，给它留出时间爬过去。

桃毛兽/绿毛兽

破坏部位

头：持续攻击头部到一定伤害，头上的毛会被打散，变成类似小桃毛的发型。

左右爪：指甲被打断，可看到短了一截，两只爪分开算。

尾巴：尾上的蘑菇被打落，变成秃尾。被打掉的部分变成掉落物，可以拾取。

濒死征兆

逃跑时出现瘸腿现象。原种怒后，屁股上的红色会缓慢闪烁（明暗变化）

动作敏捷的牙兽类，攻击威力强大但破绽也很突出，是新人熟悉节奏的好帮手。最大的特点是使用粪便、放屁和口息进行攻击，使猎人进入无法使用食物类道具的污染状态，所以最好带上除臭玉。怒后，其攻击力会显著上升，在刚体结束时、倒地起身时、自己使用连续巴掌倒地时都会有一定概率放屁，不要凑太近，尤其不要靠屁股太近（汗）。



G级的原种，其飞起压杀带有震地效果。此外，扫射吐息虽然看起来是来回扫，但其实前方整个扇形区域一直有判定，要当心。G级的亚

种，丢大便攻击变成三向，速度和范围都很夸张，远程要当心。此外，亚种还会先摆出拍肚子的动作，然后使用大范围放屁攻击，不但身后，其实在侧面和身前也有不弱的判定，贸然凑近会飞得很高。亚种的冲撞攻击有多次瞄准锁定功能，尽量不保呆在其正面。

桃毛家掉进落穴时候会放屁自卫，亚种更会使出类似蓄力屁的范围技，不要太着急凑上去。

雪狮子/沙狮子

破坏部位

牙：破坏后，一边牙齿断裂一截。原种的牙齿需要火属性，亚种的牙齿需要冰属性破坏。

尾巴：尾端被打散，没有尾结了。需要斩击属性和对应的火、冰属性。

濒死征兆

瘸腿逃走，回巢穴睡觉回复HP。亚种的入睡速度相当快，要及时赶到。

动作敏捷的雪狮子一家，攻击破绽大，但或者距离远，或者常有后续技，所以很容易大意中招。



雪狮子的特点在于能够使用冰雪吐息和召唤杂兵，平时对峙时可站在略远处引诱其出单爪飞扑，然后攻击，或者等其使用冰雪吐息时潜入攻击，腹部是其死角。只是要注意，雪狮子在双爪扑击或怒时咆哮后往往会使出后跳攻击，速度快伤害高，所以尽量保持不在其正后方，或随时提防。G级雪狮召唤杂兵频率上升，建议清理杂兵后战斗。

沙狮子的攻击力很高，后腿肉质颇硬，远离时会使用折射抛石攻击、跳跃抛石攻击和散射沙石攻击，所以不妨紧追它。战斗时要当心后跳和潜地时手部的判定。沙狮子潜地后会向着玩家的方向冲来，略微调整方位后待它出土便冲上即可。砂吐息没有伤害，但会使猎人眩晕，要当心。顺便，将沙狮子的牙打断，其吼叫便失去效果，攻击腿部使它跌倒，它会长时间无法行动，可善加利用。

金狮子/激昂金狮子

部位破坏

角：两支角分为两段破坏，攻击脸部积蓄一定伤害即可。

尾巴：只有普通金狮子可以断尾，要求冰属性，斩击属性积累到一定伤害。最后一下必须在怒状态时完成。激昂金狮子无法断尾（因为本身已经断了）

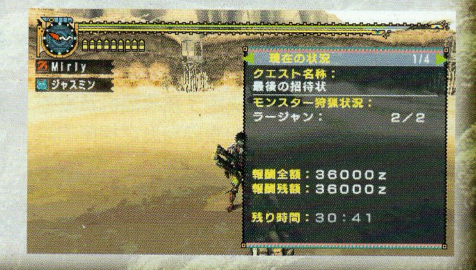
濒死状态

瘸腿状态逃跑。(在“最后的招待状”中，由于没有换区，所以濒死状态不能从动作上体现出来)

攻击力极高，攻击方式丰富多彩，但破绽也相当明显。怒后攻击提升，但动作反而单调，激昂金狮更会动作变慢，不比恐惧。基本战法和雪狮子一样，即回避攻击后切入其侧面或身下进行输出，或等其使用吐激光等破绽大招数时猛攻，只是要提防其各种反击。首先是站立砸地攻击，不易直接砸到但附带相当广的震地判定，中招时往往被追击。其次是后跳，怒时、Z字跳结束后，双爪飞扑结束后高概率出后跳，要当心。威胁较大的是跳起雷球，一看其跳起立刻前滚吧。只是不要和空中蓄力冲撞（G级）搞混，那个需要侧躲。看似唬人的连拳其实动作缓慢，判定左右交替明显，不难躲避。只是要注意连拳结束时的震地，范围虽小，硬直时间很长，不要太贪心。

金狮子的杀招是远处的Z字跳和中、近距离的旋转拳，Z字跳的第一下方向是固定向右的，但距离问题往往来不及判断，推荐平时保持顺时针中距离走位，技能推荐回避性能。它使用旋转拳时周身都有判定，即使在侧面和背面也会被卷入，最危险的是当玩家在其身下作业时使用，还有它面冲墙壁，背朝玩家时使用，玩家略微大意凑近或来判断失误就会被卷入，要当心。

普通的金狮子在黑毛状态不会中落穴，金毛后落穴很有效；激昂金狮子则是平时金毛时落穴有效，怒后缠电时无效。



DISSIDIA FINAL FANTASY

■文/八房

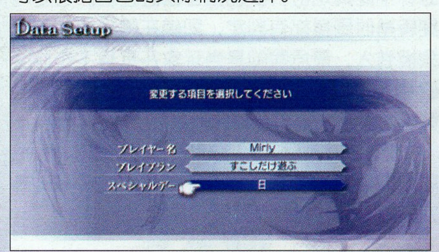
PSP 最终幻想 纷争

ACT ●S.E●2008年12月18日 ●1-2人/5800●448k

历代英雄因缘际会！超越时空的宿命之战，始动！

正式开始之前

游戏的标题画面有着新游戏、读取和媒体安装三个选项。选择媒体安装功能照例可以节省读取速度。而且游戏相当厚道地提供了243MB、371MB和526MB三种安装规格，大家可以根据自己的实际情况选择。



游戏开始后首先要起一个名字，之后会分别是问我们每天游戏的频度如何，以及哪天玩游戏最多。这里的回答决定了系统随机派发的福利。当日期或者玩家的表现与设定相符的时候，系统会额外提供一些好处鼓励玩家游戏（被笑称为鼓励沉迷系统，详见后面的“日历”条目）。这两个信息可以随时修改，所以不必在意。



游戏系统主菜单

主菜单上，左上有三个选项，分别是故事模式、自由对战模式和通信模式。左下也有四个选项，分别如下。

PP商店：用得到的成就点数（PP）购买系统福利。一开始PP店中的项目并没有全部开放，要满足一定条件后才会逐步添加（比如，购买了萨菲罗斯的使用权之后才会出现萨菲罗斯的第二身服装和声音资料）。

博物馆：在博物馆里我们可以观看游戏的CG过场，鉴赏BGM和语音等。其中有相当一大部分资料需要使用PP点数购买。大家可以注意到图中的博物馆选项是灰色的，一开始博物馆

并不会开启，需要玩家在剧情模式中打通2个以上的剧本才能够选择。

个人信息设定：游戏刚开始时候设定的那三项在这里都可以改。不过为了防止骗取系统奖励,关于主要游戏日的设定要到下星期才会生效。

系统选项：顾名思义。不过和一般游戏可有可无的系统设定不同，本游戏的系统设定里有相当一部分选项比较重要。比如移动是使用方向键还是摇杆、追击战类型（后述）等。想要切换或者删除存档也在这里。有一点需要注意，就是这里也有部分内容需要随着进度解锁（比如省略全部剧情过场的选项），所以进度发展后不妨来看看。

主菜单右侧显示着游戏时间、日期、存档名等信息，最上面的四个方框是日历牌。在主菜单按下三角键可以进入角色的性能编排菜单，而按下方块键则可以查看日历,最后，如果有不明白的事情,可以按START键查阅帮助说明。帮助说明分布在各个分项目菜单中，内容各不相同，而且有一部分说明会随着新要素的开启而逐步更新。

这里我们先按下方块键，打开日历模式。

如下图就是游戏的日历。随着我们游戏时间的逐步增加（比如右下角显示着连续3日游戏),上方的日历表上会出现各种奖励标志，当时间达到那一天时就会得到相应的奖励，而根据我们之前设定的最常游玩日（星期天上面那个太阳标志），我们将获得系统赠予的礼品和相当程度的额外优待（通常是所有类型的随机福利同时发生），具体的信息会在下方的信息框（目前为空）中显示出来。

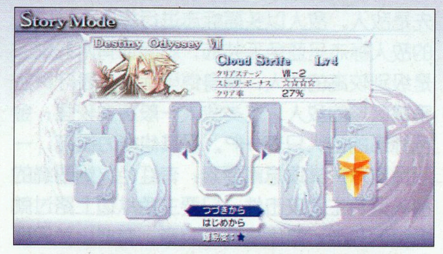


除了福利之外，日历的另一个重要用途是收取信件。如右下角，根据玩家的进度和游戏时间变化，游戏内的NPC往往会给玩家寄来信件，打开即可读取。如果之前有和人通信对战过（或者交换有名片），更会收到其他玩家的来信。一部分读信后还可以选择一个答复进行回信，而双方的信件交流往往会有一些小奖励（比如奖励30PP点数一类的），所以请尽量积极地看信。

单人模式说明

以下说明以个人攻关顺序为准，仅供参考，玩家可自行选择攻关顺序。

单人模式是游戏重要的构成部分，相当一部分要素和商品、福利都需要通过单人游戏解锁，召唤兽也大多是从单人模式里得到的，所以大家一定要认真攻略。进入游戏中，我们首先要选择一个剧本，如下图。



初次进入游戏会首先开启训练章，通过训练章后其他剧本开启。游戏共有10个剧本，每打过一个剧本就可以得到水晶的碎片（如图中FF10剧本的黄色标志），当10个剧本都打穿时，就会出现对抗混沌之神的最终章。在剧本中途退出的话，下次进游戏会问你要不要继续之前的攻略（HP、DP等保持）,即使选择“不要”，以后也可以在选剧本时决定是从第一小关开始还是从上次进度开始（重新开始该小节，一切状态重置）。如图中，就可以选择直接从第二小关开始。



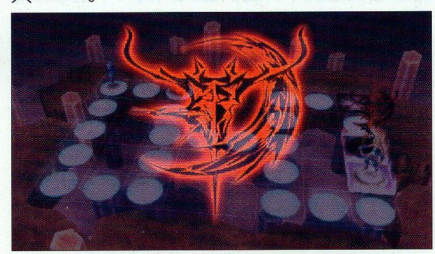
剧本正式开始后便是该人的剧情介绍，然后就会进入游戏的地图。每一大章有5个小节，我们的目的就是控制主角破坏图中最右边的“混沌刻印”（有时也会有光明刻印，表示该关BOSS为光明阵营角色）。首先我们要注意的是地图左上角的DESTINY POINTS和上方最中间的STAGE BONUS。玩家每次行动都需要消耗1的DP，过关时剩下的DP越多，获得的额外奖励

攻略研究

也就越好。每次行动走几格并没有限制，只有接触敌人、调查物品、使用技能才会使得行动结束。DP用光也不会GAME OVER，只是章节结束后奖励会变差，并且每关得不到关卡奖励而已。

在游戏中，我们可以通过剧情进度和宝箱、PP商店等途径得到“SKILL“（地图技能），如图右上方所示，指定一个对象后按方块就可以使用这些技能（如加血、损伤敌人HP、侦查等）。技能只能用一次，使用后必须获得道具补充或者通过本关才能充填。

下面说一说地图画面各个标志的含义。首先是敌人，敌人以头盔标志进行标注，最普通的敌人标志呈蓝色无装饰，后面饰有两把剑的是级别较高的敌人；整身铠甲标志代表守护宝箱或区域的敌人，这类敌人一般实力较强；金色标志的敌人只有1HP，但其他能力很高，一般负责守护某项隐藏要素；有红色火焰围绕的敌人具有主动攻击性，只要主角从边上路过就会强制开战；最后是混沌纹章，有些小关只要直接破坏即可，但多数关卡需要打败守护的敌人BOSS。



黑色有花纹的方格是禁止通过区域，其中深红色花纹的需要打败地图中特定的敌人开启，黄色花纹的则要满足一定条件（比如打过本章整个剧本）。

此外地图上还有许多标志物，红色的圆球是召唤兽，只要接触就可以得到新的召唤兽；宝箱则分为几种，黄色是最普通的，没什么珍贵道具，蓝色则一般有敌人守护，其中多有珍贵道具，红色则是固定宝箱，内容不固定，有时取得宝箱后会出现隐藏敌人。药瓶和高脚杯分别是补充HP和EX的药瓶和补充地图技能的以太。

有时，DP奖会相当好，可默认分配的DP绝对不够，这时候怎么办呢？就要利用一些技巧了。首先，最重要的一点是DP CHANCE，行动时按R键就可以对地图配置进行侦查，相邻的敌人头上会出现“DP”字样，此时看他们的状态就可以看到一个特殊条件，比如“完全无伤打败敌人”或者“10秒之内将敌人破防”，只要战斗中达到这个条件，胜利后就可以得到1点DP奖励。其次是连锁战斗：当主角身边有超过两个标志时，先触发另外一个（比如先打另一个敌人或者先开宝箱），完成后身边的敌人就会变成火焰笼罩类，主动继续攻击自己，从而节省了1点DP。

每个章节通过后，会根据玩家在五个区域中总的表现折算章节经验值，获得足够经验值就可以按照下面的顺序学会新的地图特技。此外章节中被黄色花纹封印的区域也会解锁，所以通过后要再走一遍流程来收集落下的东西。

地图特技一览表

No	名称	效果
0	メーザーアイ	敌一体伤害HP20%
1	ケアル	HP回复30%
2	みやぶる	解除深红色封印的格子(如无法直接解除,会提示是哪个特殊敌人在守卫该格
3	オーラ	EX槽上升50%
4	ブリンク	解除バーサク状态
5	レイ・ボム	敌一体伤害HP40%
6	サイトロ	显示全部？格的信息
7	ケアルラ	HP回复50%
8	ミサイル	敌一体伤害HP20～60%
9	ケアルガ	回复HP100%

对战模式说明

自由对战模式就简略的多了，首先要选择自己和敌人使用的角色，之后便进入战斗设定菜单，四个项目分别是设定地图、设定CPU难度（主要体现在级别、装备和技能搭配上，对AI无明显影响）、设定CPU级别和设定CPU作战方略。



需要注意的就是级别和难度设定。在自由对战中也是可以得到经验值和首饰的，敌人设定的越强，打败时得到的经验值等奖励就越丰厚，结合后面要讲到的“BATTLE RISE”，这里也



是个刷经验练级的好地方。而且，如下图，战斗开始时右下角会显示“AP CHANCE”条件，只要能够满足，还能得到额外的AP(技能经验值)。

联机模式说明



和同类游戏一样，本作也非常鼓励对战，在通信对战一栏就可以编辑自己的名片，与别人对战时先给张片吧。比起自由对战模式，通信对战最大的特点就是“艺术品”，在游戏中得到艺术品可以作为特殊的装备提供能力加成，而艺术品通过对战可以与朋友交换，艺术品倒手得越多，能力就会越强。此外！玩家可以自己配置名片（装备），朋友们可以在OFFLINE LOBBY里选择“GHOST对战”，呼出名片上的角色进行战斗，除了通常的奖励之外，更可以利用BATTLE RISE打出GHOST身上装备的首饰!(也就是玩家自己配置在名片上的首饰)，利用这一点就可以比较轻松地获得好奖励。菜单的最后一项是擦肩式通信，选择后PSP进入休眠状态，可以与同样状态的陌生玩家交换名片。

人物育成主菜单



育成和配置人物是本游戏最大的卖点之一，本游戏共有22位可操纵角色（光明10，黑暗10，还有FF11和12各一位隐藏角色），每一位都是个性突出，再加上千变万化的技能搭配，相信每一个玩家都能够找到适合自己的打法。现在我们先来看一看游戏的人物育成主菜单。

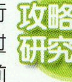
左边的选项过一会我会逐条讲解，首先看看右侧和上方的状态栏。最上方列出了常用的快捷键，L有战斗说明，方块还是日历这些都无所谓，值得一提的是三角键的“变装”和SELECT的“组合切换”。每一位角色有三组技能搭配，可以准备好多套装备应付不同方法，按SELECT即可切换。PP商店中还可以买到每位角色的第二套服装，购买后按三角即可切换，FORM一栏将会显示NORMAL或者ANOTHER，服装对本身能力完全没有影响，可以随自己喜欢。

右侧是主角的状态栏，显示了主角的各项指数，其中CP是技能负载，BRV则是初始勇气值，这些我们后面都会讲到。比较显眼的是下方的陆行鸟窗口。还记得一开始订立的游戏策略吗？根据你选择的每日游戏时间不同，陆行鸟会在一条对应长度的路上奔跑，玩家每打过一仗（无论胜利失败还是退出）小鸟都会往前跑一步。陆行鸟的路上分布着很多野菜和宝箱，如果陆行鸟取得这些道具，玩家就能够得到下次战斗经验值上升等福利，如果今天打完了指定路线的全部战斗，则能够得到路线尽头的宝箱。路线越长，宝箱中的道具就越好（所以说是鼓励沉迷系统）。最下方的LUCKY概率代表了陆行鸟飞起来的概率，高处奖励比较好哦。



接下来我们分条目介绍人物育成菜单中的项目，可能看起来会比较复杂，但大家还是要注意。

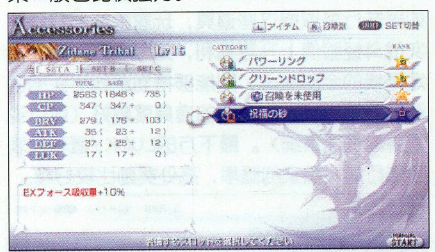
人物育成：这个选项负责是角色的动作和特技。每位角色都有着基本的攻击方法和被动技能，而随着级别提升等因素，角色们还会学会新的技能，这时候就需要进行搭配了。对于攻击技来说要选择将技能装到哪里，对于基本



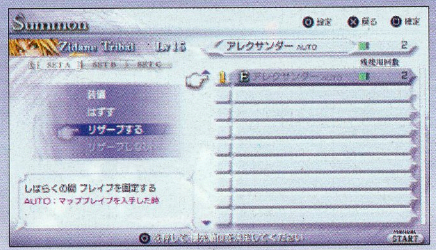
技（被动技）来说，则是只要装备即可。不过技能点呃装备并不是无限制的，每一个技能都有一个CP），如果人物的最高CP值（技能荷载,画面上方的指示条）用尽，就不能装备更多的技能了（如图中两项红色技能即为荷载不够不能选择）。不过，游戏给了我们一个补偿：每次战斗结束之后都能够得到AP（技能经验值),如果一项技能的经验值加满，主角则彻底掌握该技能（如图中标皇冠的持续锁定），这时该技能将不会耗费CP。所以想装备更多的技能就多练级吧。顺便，指示条上的两种颜色分别代表了攻击技（绿）和被动技（青）占CP总量的比例。

装备道具：其实就是武器的装备。本游戏非常厚道的一点是，所有人的装备和首饰全都是共通的，只要一个人购买，22个角色全部都可以使用(不过只有一件的话还是只能一个人装备就是了)。每个人能装备的武器防具各不相同，大部分的武器还需要角色达到一定级别才能装上，少部分稀有武器需要特定角色才能装备。

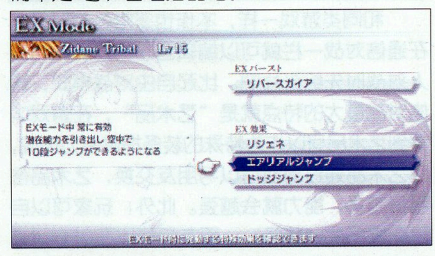
除了一般的装备之外，部分防具还有着特殊效果（如秘银装备的“秘银之魔力”），这类效果类似于套装加成，单穿一件并没有体现，要穿上整套的装备才能发挥功效，自然此类效果一般也比较强力。



首饰装备：和武器一样，每个人可以装备额外的首饰提升能力。一开始每人能装3枚，不过用特殊的道具可以拓展首饰槽，如图强化一次后就能够装备4枚了。相信大家已经注意到了，首饰的标志上标着四种字，这四种字分别代表了饰品的四种类型：“基”代表没有任何特效，装备即可发生效果；“独”代表即使装备多个同样的也只有一个会生效；“条”代表首饰的效果只有在满足一定条件（比如EX槽高于70%或者角色在空中）的时候才会生效；而“素”则代表该物品可以用作其他武器防具饰品的素材（直接装备也有效果，但不如成品突出）。

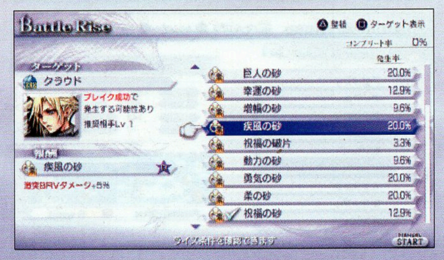


召唤兽：剧情中得到的召唤兽可以在这里装备。召唤兽分为“满足一定条件自动发动”和“手动发动”两种，效果、发动条件都可以在这里查阅。不过，无论是哪种召唤兽都会有一定的使用次数，如果使用次数耗尽的话，召唤兽就会转入休眠，要通过一定场次的战斗才能恢复——为了应付这种情况，玩家可以将召唤兽进行最多五体的编队（如图中，使用第三个选项），被编队的1号召唤兽能力耗尽时，主角会自动转而装备2号召唤兽，依此类推。不过需要注意的是，如果在第4只召唤兽耗尽能量时第一只已经恢复完毕，那接下来上场的是第1只而不是5号，合理搭配吧。

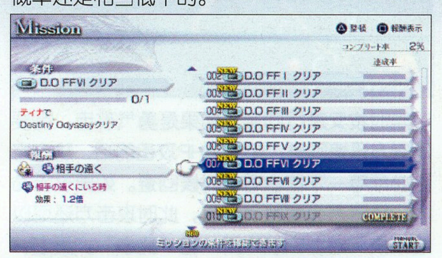


EX模式：查阅当前使用角色的特殊能力。战斗中只要满足一定条件，角色就能够发动EX模式，在EX中角色的能力将会大幅度提升，潜在特殊能力生效，此时用HP攻击命中对手还还可以启动威力强大的“终结技”。每个人的终结技和隐藏能力都不尽相同。

BATTLE RISE：一开始是未开启的选项，要等玩家误打误撞达成一次后才会开启。战斗中，只要达到一定条件，就有一定概率从敌人



身上打出“素”字类型的素材，如果是与通信对战伙伴的GHOST对战还有可能打出对方装备的首饰，这种特殊奖励被称为“BATTLE RISE”。BATTLE RISE的种类和概率以及达成率可以在选项中查看，每一个素材都标注了能够爆材料的敌人和爆材料的方法（比如破防，撞房顶等），下面还会有一个推荐等级。打高于这个级别的目标就可以增加素材的掉率，反之则会降低。不过有一点千万要注意：就算某次中奖打出了素材，但如果输掉的话就得不到了……所以还是以安全为第一位吧。概率可以通过提升运气、在PP商店中购买福利来提升，但总体概率还是相当低下的。



任务：与其说是“任务”，不妨理解成成就。只要在游戏中达到了一定目标就可以获得对应成就，得到系统给予的奖励。和许多要素一样，成就也不是一开始就全部开启的，有时需要先完成低级成就，高级成就才会显示出来。



商店：商店就是要花钱买东西，所以似乎没什么可讲的——其实不然。本作是一款注重收集与培养的游戏，相当一部分的收集要素都要从这里开启。一开始店里的东西会非常少，玩家要完成各种目标才能使得商店里的货品更新。首先，大部分普通武器都要玩家升级到能够装备前一批武器才能追加（比如能装备LV8+限定的武器防具时，商店中会追加LV15+限定的武器商品）；其次，玩家要分别使用不同的角色攻关，商店中才会加入该角色使用的武具（用了克劳德，商店里才卖大剑哦）；珍贵的特效道具和特殊道具，需要玩家买到或者得到对应的素材才能入荷（比如，买了皮甲会追加秘银铠甲），这类武器防具并不能直接购买，而是如图中所示，需要用指定的基础防具+需要素材去换购（显示TRADE）。还有一些武器防具需要完成相应的剧情、成就才能够追加（比如打穿N个剧本）。新入货品会以NEW字提醒玩家，图中青色E字表示该武器现在正被进商店的人装备，红色E字则表示另外一位角色装备有这个武器。

调试：和标题画面以及主菜单的一样，所以这里就不多说了。

游戏的战斗系统

终于一切都准备就绪，可以正式开战了。在故事模式开始之前我们可以学习基本的操作，不过有一些操作是需要升级学会的（被动技能需要装备），要随时注意更新。不习惯默认键位的话可以在调试选项中更改键位。

○：勇气值攻击，地面和空中各不相同，配合摇杆方向和连续技派生可以打出不同的动作。

□：HP攻击，此类攻击是直接削减HP的，使用方法与勇气值攻击一样。



△：移动。如图所示，依照战场地形，可以进行特殊移动的地方会出现黄色箭头，按三角键配合摇杆就可以做出滑行、攀墙跑等动作。

×：跳跃。大部分角色都使用标准的二段跳，但也有一部分角色的跳跃性能非常特殊(如漂浮、三段跳等)。

L：锁定键。配合被动技能等可以实现自动锁定、切换锁定对象等操作。

R键：防御。防御的时间很短，而且解除后会有一定的硬直（类似《圆桌骑士》的防御吧……），也不是所有攻击都能够防御。不过一旦防御成功，攻击者便会被震出大硬直，所以要积极地使用啊。

R+□：启动EX模式，槽满的时候才能够操作。

R+△：高速追迹。在进行特殊移动时候操作，可以直奔对手冲过去。

R+×：回避行动。某些不能防御的攻击可以用这个回避，回避后立刻就可以反击。

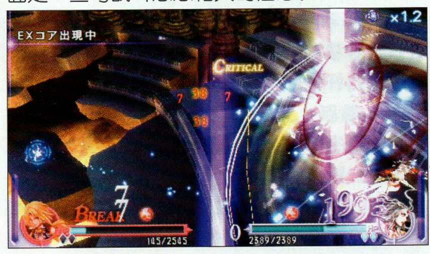
R+○：发动自由发动类型的召唤兽。

这一张就是游戏的实际画面，游戏画面左上方会出现一些随机出现的通知，而右侧则是首饰加成、奖励等内容的列表，灰色表示该项不发动，有显示则表示特效发动，后面的倍率也会变化。角色的数值分为四项，分别是HP(最



底下的数字和血条）、勇气值（血槽上的数字）、EX槽（边上的紫色槽）和召唤兽（红色圆球，代表召唤兽未发动）。

相信大家已经注意到了这个“勇气值”。本作和其他乱斗游戏一样，需要将对手的HP削减到0，不过并不是所有的攻击都能够打掉敌人的HP。最常用的攻击是“勇气攻击”，使用本类攻击打中敌人，能够使对手的勇气值下降，自己的勇气值上升。想要真正损害对手的体力，需要使用“HP攻击”，而这个HP攻击的攻击力，正是勇气值。HP攻击命中对手后勇气值会降为0，之后缓慢回复到基础值（开战时的默认值），想要快点恢复的话就多多打击敌人吧。下面是一些与战斗息息相关的信息。



BREAK：简单的说来就是破防，当勇气值过低时遭受攻击，便有可能使得勇气值耗尽，这时会进入BREAK状态，勇气值归0并且缓慢恢复（和使用勇气攻击后一样）。**同时，对手的勇气值会得到很大程度的提升**。如果此时再中HP攻击，不死也要受重伤。所以想方设法将敌人打到BREAK再进行追击是重要的战法之一。同理，自己使用HP攻击后也要注意保护自己不被BREAK。

激突：一部分攻击(勇气和HP两类都有)具有非常猛烈的吹飞效果，如果被吹飞的对手撞到场地边缘或者障碍物(如墙、柱子、地面)等，便会受到额外的附加伤害。不过撞墙的敌人会自动受身恢复行动，要当心敌人的反击。反之，如果自己被打飞到墙上受身，就要当机立断，是逃？是还击？抑或立刻防御诱骗对手追击出硬直？

追击：必须要使用HP攻击才能打败敌人，但相当一部分HP攻击的性能都相当不适合单发，这种情况下就要使用重要的追击系统了。使用特定的勇气攻击连续攻击就可以将对手打飞，这时屏幕上会出现一个按键提示，按下叉键便可以冲上前去进行追打。此时如果对手受身，就会开始进行空中过招。攻击方可以使用圆圈或者方块使出HP或者勇气攻击，而防御方则可



以随时按叉进行回避。如果是勇气攻击，需要防守方迅速回避；如果是HP攻击的话，防守方则必须等一下在合适的时候回避。如果攻击命中，防守方会被打飞出去，此时攻击方还可以继续按叉追上去展开新一轮“猜拳”。反之，如果防守方成功回避攻击，就可以反守为攻，用两种攻击让原攻击方猜。如果能够连续成功的话甚至可以从天上把敌人从地图中央一顿连到地图边撞墙。

说起猜拳，本作其实还提供了一种非常另类的操作方式：FF本传一样的指令式。只要打通任何一个角色的章节就可以在调试选项里选择。换成这个模式后玩家只要在战斗中选择指令，角色自然会做出动作。当然，游戏还是即时的，长时间不做动作一样会中招，不过毕竟为动作苦手的人提供了一个福音。此模式的缺点是一开始AI智力略低，需要在PP商店中购买福利提高智力或者通过升级提升AI控制水平。

EX槽和终结技：持续与敌人交锋（唔，打或者被打），角色身体周围就会散逸出能量，收集这些能量就可以增加角色状态栏边上的EX槽。场地中不时还会出现能够大幅度提升EX槽



的水晶（EX核心），出现时左上角会有提示，如果装备了“水晶锁定”的被动技能就可以确认其位置。EX槽满档后，同时按下R+□即可启动。启动后EX槽将会缓慢下降，其间角色的所有EX技能都会发动，此时在追击（猜拳）中命中敌人并及时按下方块还能够发动强力的超必杀“终结技”。各人的终结技都需要按一定方法输入指令，顺利输入达到PERFECT的话就可以提升攻击力。反之，如果自己被终结技攻击，则要快速按键，将防御力保持在较高的水准。

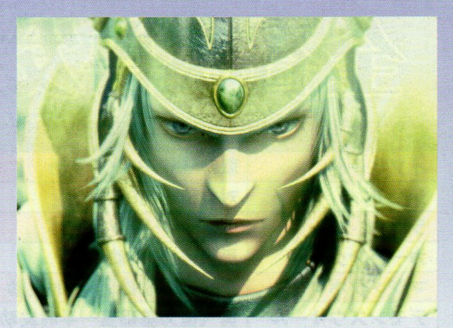
召唤兽：前面已经提过了，本作的召唤兽分为自动发动和手动发动两类，而各类召唤兽都有自己独特的用途，如平分对方的勇气值、将对方的努力值降低成和自己一样等。召唤兽一场只能发动一次，可以说是战略武器，恰当使用能够一举扭转战局。此外有一部分召唤兽，不但能够在满足条件时自动发动，也可以手动进行发动，手动发动的效果各异，有些是比起自动发动有效时间变长，有些则是使得效果增强或者改变。手里的召唤兽是否能发动可以到博物馆模式里的“召唤兽”图鉴去查阅。部分召唤兽的手动召唤模式还需要获得特定的道具或者完成剧情才可以得到。



攻略心得集

1、快速升级：首先，用PP点数开启“CPU对战级别+60”选项，之后在快速对战中将对手设为FF5的BOSS角色エクスデス，并将CPU的战略设置成“温存”，自己则装备召唤兽“マジックポット”。由于艾库斯迪斯本身属于防守反击类角色，回避性能也相对较低，所以只要稍加用心便可回避其攻击，如此便可在级别差很大的情况下轻松攻击敌人赚取大量EXP，待敌人BRV升到极高之后，即可触发召唤兽效果“ものまね”获得大量攻击力，一气击倒对方。

2、避免陷入追击战：本作中，由于相当一部分角色的HP攻击出招略慢，所以将敌人打飞后的追击是一个重要的输出手段。但在对CPU战时，CPU凭借电脑特有的高反应，往往能够毫无道理地多次回避我方攻击并反击，所以对级高的CPU敌人时可以想办法尽量回避追击猜拳。最简单的方法是利用激突效果。尽量将CPU诱入狭窄的空间进行战斗之后吹飞，敌人就会撞墙，这样不但能够增加伤害，而且，即使是比较高级的CPU也缺乏激突后的应对措施，只要继续攻击，往往能够再次击中对手代入连技，或者激突后直接使用HP攻击，命中率也相当高。玩家自己激突受身之后当然也要注意随后的攻势，果断使用回避或者防御即可脱困。



3、巧用地形：在这个游戏中地形多数时间都是玩家的敌人——首先是地图的高低差过于繁复，视角转换跟不上，许多地方还有沟。此外，角色动作节奏过快，滞空能力也并非非常突出，最要紧的是敌人从来不会晕头转向……不过反过来我们其实也可以利用地形。首先是高台战术：占领高处地点之后等待CPU爬上来时进行狙击。有时CPU会使用防御来格挡，所以那些有飞行道具、远距离攻击特技的角色比较适合。在一些足场恶劣的场地，进行追击战过后，我们可以主动掉下沟中，这样虽然会损失一定的勇敢值，但角色会被传送到最近的高台，而此时敌人往往还处在空中，无论是他也掉下去上台还是他抢着往落脚处走，我方都把握有主动。与此类似的还有将敌人打飞出落脚点之后并不追击，敌人受身后就会陷入尴尬的两难境地。

4、较轻松使用BATTLE RISE：想要打出珍贵素材需要BATTLE RISE，但由于本身的概率很低，所以我们经常要与级别高的敌人对决，胜率就比较有问题——这种时候我们就可以利用名片……将自己的角色装上最平常最不利的装备和想要BATTLE RISE的饰物再选定一个相对温顺的策略，之后呼出自己名片的GHOST进行对战。

全召唤兽发动效果一览

名称	发动时机	效果
イフリート	取得MAP BRV后发动	自己BRV值1.5倍
シヴァ	对方BRV为0时发动	对方BRV暂停增长，手动时效变长
ラムウ	取得MAP BRV后发动	封印对手召唤兽，手动时效变长
カーバンクル	勇气值为0自动发动	对手BRV变为与自己一样
マジックポット	对手BRV基础值3倍时发动	自己BRV变为与对手一样
デモンズウォール	勇气值为基础值一半时发动	一定时间内免疫BRV攻击，手动时效变长
メーガス三姐妹	取得MAP BRV后发动	一定时间内对手BRV及基础值减半，手动时效变长
オーディン	HP低下时发动	50%概率对手立刻BREAK
フェニックス	BRV低于基础值一半发动	BRV回复到基础值，一定时间内不会BREAK，手动时效变长
アレクサンダー	取得MAP BRV后发动	一定时间内固定自己BRV值，手动时效变长
リヴァイアサン	取得MAP BRV后发动	一定时间内敌BRV逐渐下降，手动时效变长
バハムート	取得MAP BRV后发动	一定时间内自身BRV逐渐上升,手动时效变长
チョコボ	手动	平分双方BRV值
モーグリ	手动	随机出现其他召唤兽效果
マンドラゴラ	手动	一定时间内BRV回复到基础值的速度变快
ボム	手动	自身BRV为0，对方BRV减去相应值
アスラ	手动	发动后对方的召唤兽随机“破坏”“暂时封印”或者“强制发动”
タイタン	手动	一定时间内HP受到伤害时BRV值3倍
アトモス	手动	一定时间内受到HP伤害增加相应BRV值
铁巨人	手动	一定时间内伤害对手HP可使对手BRV值减半
サボテンダー	手动	对手BRV值减1000
トンベリ	手动	对手的BRV减少，减少量为自己损失的HP值
モルボル	手动	一定时间内接近对手会导致其BRV值下降
オルトロス	手动	一定时间内对手看不到双方的BRV值
テュポーン	手动	将对手BRV值数字其中一位变为0
デスゲイズ	手动	BRV值为5的倍数者立刻Break
ベヒモス	手动	自身BRV翻倍，之后开始下降（BRV低于原数值后停止下降）
コヨコヨ	手动	自身BRV减半，之后开始上升
リッチ	手动	发动一定时间后对手BRV变为0
マリリス	手动	一定时间内锁定对方BRV值
クラーゲン	手动	发动一定时间后交换双方BRV值
ティマット	手动	发动一定时间后自身勇气值3倍
スカルミリョーネ	手动	发动后对手使用召唤兽时BRV立刻为0
カイナッツォ	手动	发动后对手使用召唤兽时BRV被锁定
バルバリシア	手动	发动后对手使用召唤兽时交换双方BRV值
ルビカンテ	手动	发动后对手使用召唤兽时自身BRV值三倍
ギルガメッシュ	手动	发动后随机增长BRV值，一定概率BRV值3倍
アルテマウェポン	手动	发动一定时间后对手BREAK
オメガ	手动	一定时间内对方BRV持续减少
神龙	不明	最强的召唤兽，暂时无法开启

游戏全角色EX模式解析

FF1 光之战士



EX终结技：オーバーソウル
照提示按方向键提升攻击力。

—— EX特效 ——

自我再生：HP缓慢恢复
反射剑击：挥剑攻击反弹小魔法（火球等，溅射和贯穿类不行）
护盾术：防御力上升到120%
光之加护：连续攻击发动时启动,身体周围出现光剑协助攻击（也就是连打数变多）

FF1 加兰德

EX终结技：ソウルオブカオス
发动后按提示连打圆圈键增强攻击力。

—— EX特效 ——

自我再生：HP缓慢恢复
刚体：受到一般攻击（非吹飞类）时不会被打出受创硬直，可继续行动不过反之某些时候会受到更多的伤害，要注意



FF2 佛里奥尼尔



EX终结技：ファービッドブレイザー
按提示输入指令增加攻击力，附加吸血效果

—— EX特效 ——

自我再生：HP缓慢恢复
吸血剑：HP攻击命中时伤害转化为自己HP

FF2 皇帝

EX终结技：绝对支配
按提示输入指令增加攻击力，附加吸血效果

—— EX特效 ——

自我再生：HP缓慢恢复
吸血魔法：使用HP攻击命中敌人时造成的伤害转化为自己的HP



FF3 洋葱剑士



EX终结技：にんじゅつ/だいまほう
忍者时选择临时菜单中的“しゅりけん”/贤者时临时菜单中的“ホーリー”

—— EX特效 ——

自我再生：HP缓慢恢复
二刀流：物理攻击时转职忍者，攻击频率和次数上升
贤者の智慧：魔法攻击时转职成贤者，魔法攻击力大上升

FF3 暗黑之云

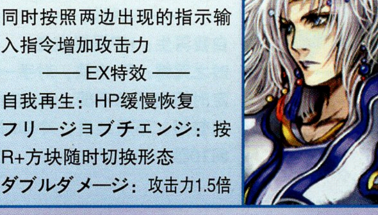


EX终结技：超波动炮
按住圆圈蓄力，在指示计达到120%时松手

—— EX特效 ——

自我再生：HP缓慢恢复
キャンセル波动炮：其他攻击后的硬直时间可以使用各类HP攻击的波动炮取消，缩短硬直时间，部分HP攻击硬直不可取消

FF4 塞西尔



EX终结技：ダブルフェイズ
同时按照两边出现的指示输入指令增加攻击力

—— EX特效 ——

自我再生：HP缓慢恢复
フリージョブチェンジ：按R+方块随时切换形态
ダブルダメージ：攻击力1.5倍

FF4 格鲁贝撒



EX终结技：双月
同时按照两边出现的指示输入指令增加攻击力

—— EX特效 ——

自我再生：HP缓慢恢复
黑之牙：按R+方块发动，命中时可一击将对手打至BREAK状态

FF5 巴茨



EX终结技：魔法剑二刀流みだれうち

任意输入一个方向键用出各类攻击

—— EX特效 ——

自我再生：HP缓慢恢复

哥布林拳：R+方块发动，给对方的勇气值伤害转换为自己勇气值，与对手级别相同时威力上升

FF5 艾库斯迪斯

EX终结技：宇宙の 法则が乱れる

发动时按住圆圈蓄力，达到0时放开可造成最大伤害

—— EX特效 ——

自我再生：HP缓慢恢复

加速防御：各类防御的硬直间隙缩短，可连续进行防御动作。成功防御后对手反弹硬直增加，可追击



FF6 蒂娜





EX终结技：ライオットソード

技能发动后连打左和圆圈键增强威力

—— EX特效 ——

自我再生：HP缓慢恢复

浮游：空中按住叉不放，自由行动

连续魔法：放出魔法后按下圆圈+方块可重复使出同样的魔法

FF6 库夫卡

EX终结技：裁きの光

记下迅速出现的指令后正确输入

—— EX特效 ——

自我再生：HP缓慢恢复

浮游：在空中按住叉，自由移动

惊奇魔法：各类魔法弹道随机化,追尾性能强化，绕墙性能上升

FF7 克劳德



EX终结技：超究武神霸斩

启动后连打圆圈到perfect以增强威力

—— EX特效 ——

自我再生：HP缓慢恢复

阿鲁提玛武器（CRUSH）：攻击附带破防效果

阿鲁提玛武器（ATK）：HP越接近满值，hp攻击威力越高（加成）

FF7 萨菲罗斯



EX终结技：スーパーノヴァ

技能发动后连打圆圈到界限增加威力

—— EX特效 ——

自我再生：HP缓慢恢复

浮游：空中按住叉不放，可以移动

无心天使：R+方块键，出招慢，无法随时取消，命中后让对手勇敢值变成1

FF8 斯考尔



EX终结技：连续剑

发动后待指示标志通过准星时按R增强威力

—— EX特效 ——

自我再生：HP缓慢恢复

狮子王剑（RANGE）：攻击判定变宽

狮子王剑（HIT）：发动期间攻击力1.5倍

FF8 魔女



EX终结技：时间压缩

发动后待指示标志通过准星时按R增强威力

—— EX特效 ——

自我再生：HP缓慢恢复

时之咒缚：R+方块，对手一定时间内行动不能，有效时间较短。不可连发，冷却时间10秒





交友 江西 程彦

经过我多方打探，狸猫是一个有着邪恶趣味的大叔。

男，14岁，江西省南昌市洪都八区，QQ601937180



FF9 奇丹



EX终结技：リバースガイア
连打圈键提升威力

—— EX特效 ——

自我再生：HP缓慢恢复
弹空跳跃：可以在空中进行10次跳跃，攻击后次数不重置，落地后次数重置
回避跳跃：从地面或建物上起跳（非空中跳）时具有短时间无敌

FF9 库加

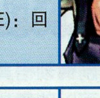
EX终结技：ラストレクイエム
连打圈键威力上升

—— EX特效 ——

自我再生：HP缓慢恢复
超浮游：空中按住叉键不放发动，可长时间滞空并且保持高度
自动魔法：跳起、落下、着地、浮游时自动放出掩护的核融或神圣魔法

FF10 泰达





EX终结技：エース・オブ・ザ・ブリッツ
待准星达到中央时按圈

—— EX特效 ——

自我再生：HP缓慢恢复
反射冲刺：冲刺及特殊移动时弹反较弱魔法
阿鲁提玛武器（ATK）：HP越接近满值威力越高
阿鲁提玛武器(DODGE)：回避无敌时间延长

FF10 杰克特

EX终结技：エース・オブ・ザ・ブリッツ
待左右移动的准星达到中央时按圈

—— EX特效 ——

自我再生：HP缓慢恢复
超连段：攻击命中后可使用其他特定攻击进行派生形成连续技（连续技没有伤害修正，威力较高）

FF11 香塔特



EX终结技：ブチ切れ
在临时菜单中按照火、水、雷、土、风、冰的顺序选择加强威力

—— EX特效 ——

自我再生：HP缓慢恢复
魔力之泉：HP攻击命中敌人不消耗勇气值
注：需要打穿剧情模式全剧本，在PP商店中购买

FF12 卡普拉斯裁判

EX终结技：ミストナック
按R随机排列技能，之后按圈选择可以发动的技

—— EX特效 ——

自我再生：HP缓慢恢复
野狗的毅力：能力上升，攻击方式改变

注：需要打穿剧情模式全剧本，在PP商店中购买



附表 杂鱼敌人真实身份一览

名称	实际角色
伪りの勇者	ウォーリア・オブ・ライト
模造の义士	フリオニール
まやかしの少年	オニオンナイト
うつろいの骑士	セシル
みせかけの旅人	バッツ
幽幻の少女	ティナ
虚构の兵士	クラウド
かりそめの狮子	スコール
たわむれの盗贼	ジタン
うたかたの梦想	ティーダ

名称	实际角色
伪りの猛者	ガーランド
模造の暴君	皇帝
まやかしの妖魔	暗黑の云
うつろいの魔人	ゴルベーザ
みせかけの大树	エクスデス
幽幻の道化	ケフカ
虚构の英雄	セフィロス
かりそめの魔女	アルティミシア
たわむれの死神	クジャ
うたかたの幻想	ジェクト

令传说FANS们期待已久的最新作——心之传说终于发售了。本次同期推出了CG版和卡通版两个版本，两个版本除了CG方面一个是真人版、一个是卡通版以外，别的基本上没有任何区别。本次一期为大家献上全部剧情流程攻略，希望对大家有所帮助。

TALES OF HEARTS

心之传说

NDS RPG ●NBGI●2008年12月18日 ●1人/6650日元●2Gb

■文/GOINGAMER abao

■责编/一狼

传说系列正统续作再次登陆DS平台！

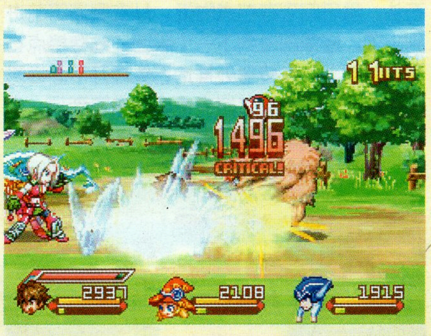
序章

精美的开场动画后，在狂风暴雨的夜晚，女主角琥珀和她的哥哥2个人被神秘的未知魔导士追击。逃亡中两个人遭到魔导士的攻击而掉落入大海，似乎事情并没就这样结束……画面转到剧情的起源地シーブル村，主人公真红和他的爷爷正在训练武术，练得正欢，两个人感觉到有些饿了，返回屋里准备开始做饭。忽然，邻村的村民来找真红的爷爷帮忙。虽然真红不乐意，但是爷爷还是让他一个人呆在家里留守。爷爷走后，玩家开始操作，真红似乎对于大海有着特殊的感情。控制真红出门，向东边走来到海岸边，没想到发现了前面逃往掉落大海的2兄妹昏倒在岸边。不知所措的真红正打算用自己的方法——人工呼吸来拯救遇难者，琥珀却突然醒了过来，不明情况的她当然对正要对她"轻薄"的色狼大打出手……一段剧情后，琥珀了解了情况，化解了误会。原来兄妹俩是来寻找结晶使杰库斯，也就是真红的爷爷。真红带着兄妹俩来到家里，因为爷爷不在，为了证明自己的"清白"，真红决定带着兄妹俩去找爷爷。剧情中，主角获得エルロンド一个。

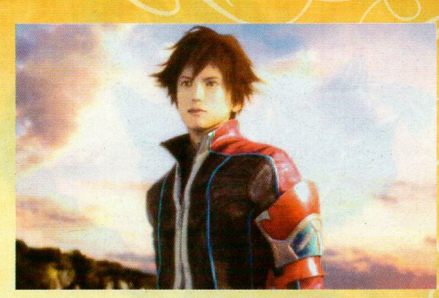
出门后向西走，通过街道北行来到岬のほこら。途中会剧情领悟真红的第一个术技——地碎冲。途中可以随意战斗，系统会教习关于连续攻击的系统。来到峡のほこら，向前走一段发生剧情，众人来到只有结晶使才能打开的入口。没想到琥珀竟然能够打开入口，真红大感惊异，似乎琥珀天生就具有奇异的能力。剧情中获得エルロンド，而琥珀也和主角真红聊起家常……正说到兴头，追杀兄妹二人的魔导士出现，并且使用睡眠术昏迷琥珀。主角冲上去和他战斗，危急时刻爷爷出现救了真红。看到倒在地上的爷爷，真红暴走，用神秘的强大力量击退红衣魔导士，随后背着爷爷和琥珀兄妹俩逃走。



操作真红原路返回家里，琥珀和真红的爷爷都昏倒在床上，虽然琥珀的哥哥翡翠能够使用治愈术，但是对于琥珀所中的睡眠术也无能为力。剧情后操作真红与床上的琥珀对话，开启所谓的“心灵”进入琥珀的内心，随后强制战斗。胜利后会教习主角关于弱点攻击的事情，可以针对敌人的属性弱点攻击，会增加暴击率，一旦弱点属性攻击成功，连携的全部攻击都会成为弱点攻击。接下来需要前往迷宫的终点消灭存在于琥珀心中的怪物，沿着道路进入传送点开始迷宫战斗。迷宫绿色为起点，橘红色为通往下一层的传送点，想办法向着橘色点前进吧。连续通过3个版面，遭遇一位神秘的仙女，真红用剑击破屏障，仙女自称是真红爷爷的朋友。对方让真红赶紧逃走，真红牛脾气上来直接暴走……结晶仙女只好逃走。剧情后琥珀由于失去了结晶而丧失了内心的除去忧伤以外的全部感情。琥珀的哥哥怒不可遏，质问真红，但事已如此，而真红的爷爷也因伤重不治牺牲。随后，真红拜别了爷爷的坟墓，和翡翠踏上了寻找琥珀丢失的心灵碎片的旅途，而魔导士则暗自跟随着他们……



操作真红到南边的出口与琥珀兄妹会合，离开小镇沿着道路一直向南走，在中途独木桥处发生剧情。随后继续向南来到キュノス城镇。真红从来没见过大城镇，所以很兴奋。接着从东边的入口来到城镇的另一边。刚走过小桥发生剧情，一位女性正在被一个男人欺负，真红上前英雄救美，打跑流氓后，对方表示了感谢，可是如此巨大力量的女人真的需要帮助么……接着继续向左下方走，剧情后返回前面有天文望远镜的房屋。推门进入后，屋里非常乱，随后会获得一本绘本。走楼梯上2楼，和男子对话后，得知天文学家前往西面的ラゴス钟乳洞，那里似乎有结晶碎片。出门后遇



到伊妮斯，最终对方还是答应帮助琥珀寻找结晶碎片。随后获得新的装备和称号，同时获得队友连携攻击的重要道具指轮。按X进入系统菜单，会自动提示连携的设定，目前只有主角真红和翡翠可以设定。接着操作真红从村子左下的版面出去前往钟乳洞。沿着道路向左上走，在钟乳洞门后遇到天文学家，天文学家被翡翠吓得跑进洞内，琥珀的心灵指引显示出洞内有心灵碎片，不管如何进洞去找吧。

ラゴス钟乳洞

没太大难度，基本上第一个版面向左上走，第二个版面右上，第三个版面左下，第四个版面沿着道路前进即可。第五个版面存档后，沿着道路



前进会发现天文学家，原来琥珀的心灵碎片在他的身上。剧情后真红和对方对话，进入天文学家的心内，发生剧情战斗。胜利后继续前进，切入BOSS战。

BOSSHP3960，弱点为光，战斗中依靠翡翠的回复，操作真红单人对抗BOSS。基本打法是：防御BOSS的攻击后，采用术技反击连续普通攻击，G槽消耗完毕后，继续防御，如此反复，推荐等级LV5。胜利后，获得琥珀的心灵碎片，但是没想到这个碎片是管理恐怖感情的，琥珀瞬间变得惧怕黑暗、惧怕一切。就这样，操作真红返回キュノス城镇，来到天文学家的家门口，感人的重聚，突然琥珀的心灵指引有了反应，下一个目标碎片确定——ヘンゼラ。依然从城镇的南边出口走，半路遇到伊妮斯，对方交给真红连念石。接着继续前进，离开镇子向右下方向走，过桥后在存储点附近发生剧情，周围出现大量怪物，突然出现羽翼骑士干掉了所有的怪物，对方是结晶骑士团的成员。当他看到得病的琥珀，想要利用自己的力量救助，但是翡翠明显对结晶骑士团没有好感。就这样骑士离开，操作真红继续南下，然后来到交易的城镇ヘンゼラ。

ヘンゼラ

进入城镇，真红又一次展现农民进城的姿态。最后来到宿屋休息，旅店老板的疑神疑鬼似乎不大对劲，存盘后出宿屋向上走来到广场，发生剧情。城镇里的人似乎都疑心非常重，随后向上走来到“陈大人的官邸”。剧情中前面出现的小女孩冲入，很明显这里的人都受到了琥珀心灵碎片的影响，完全不相信别人。众人前往搜寻逃走的小女孩，在城镇左面版块中部的屋子内发现了她。对方拒绝主角进入她的心灵，并且以涂画琥珀的脸为要挟……不过最后真红还是说服了对方。剧情后进入女孩的心内，直接开始迷宫战。一直向着橘色传送点走，最后在4层遭遇BOSS。

BOSS的远程攻击技能比较难缠，Hp5230，打法为：真红直接贴身，不断使用方向键+普通攻击，BOSS召唤小怪会被第一时间消灭，BOSS跳压可以躲避，就算被击中伤害也很小，连续攻击即可。消灭BOSS后，获得琥珀的另一个碎片“疑虑”。剧情后，返回旅馆，两个人把琥珀丢在大堂，琥珀被旁边的神秘女将绑架……店老板紧急报信，绑架琥珀的人似乎是结晶骑士团的，随后画画少女出现，加入真红和翡翠的队伍，前往位于城镇西北面的グリム山拯救琥珀。

グリム山

首先存档，随后从右侧道路走到山顶，推动石头落下，砸开下面的大石头。然后从砸开的道路前进走到底，再推下石头，砸开另一块石头。然后回到存档点附近，从左侧道路前进到山顶。继续前进到下一个版面，从存档点右侧道路向上，在转弯处推动石头砸开下面道路的石头。然后返回存档点走左侧道路到顶，遭遇诱拐琥珀的女人，剧情后开始战斗。



这个BOSS的攻击和魔法都很强力，注意要保持一定的血量，同时尽可能用真红顶住她，使得她和后方的法师系队员保持距离，多多使用连携攻击。胜利后，山顶发生崩塌，真红不顾个人安危，跳到对面救助琥珀。最后关头琥珀相信了真红，两个人顺利脱险，同时琥珀的多疑之心也变成了信赖。完事后返回宿屋，途中再次过桥，琥珀已经克服了恐惧并且开始信

任依赖真红了。返回交易街ヘンゼラ，剧情中琥珀的心灵指引再次有反应，宿屋老板告诉主角，听说帝国附近有奇怪的疫病，不过要前往帝国所在的大陆，需要搭乘南面港口的船。离开城镇，一路向南走，来到港口。



进入港口，走到海岸边，正巧遇到一艘大船要出行，更让人没想到的这艘船竟然是画画少女贝莉尔的，没想到帝国艺术院入选的宫廷画家有这么大的权利……不管如何，LOLI女还是决定帮助真红他们，随后贝莉尔归队。操作真红和码头的水手对话，选择前往西オールドマイン港。在船上剧情获得治愈石和地图。来到西オールドマイン港后，目的地位于港口的东南方，离开港口沿着道路前进，走到中途，忽然看到烟雾蒙蒙，真红以为是哪里着火了，众人来到治愈之乡。

原来是此地的温泉释放的烟雾……正说话间琥珀和贝莉尔被打闹的村民撞入温泉里，感情不全的琥珀直接就开始脱衣服要洗澡，幸好被贝莉尔及时制止。剧情后，操作真红走到左上和村长对话，随后向东面走。随后遇到村里的少女，原来琥珀的另一个碎片飞入她的身体，可是结晶骑士团已经将碎片取走了，并且告诉他们骑士团成员目前就在澡堂。真红和翡翠马上前往女澡堂，果然被乱棍打出……前面诱拐琥珀的女骑士出现，正在纠缠中，剧情前面出现的飞翼男现身。对方明显不把主角一行人放在眼里，而翡翠也被身后的骑士攻击昏倒。对方因为有紧急任务要处理，技不如人的主角只能无奈地看着他们离开。接下来首要任务是救醒翡翠，据说村子深处的泉水可以救治翡翠。前往村内左上方向的温泉，来到温泉旁发生剧情，翡翠也赶了过来，几个人商量如何追击骑士团。忽然伊妮斯出现，告知众人有条小路可以抢在骑士团会合前截住他们。拿到地图后，走到村子中间遭遇奇怪的动物，获得神秘的戒指，随后操作真红按Y键释放火焰。接下来出村子，前往东面的坑道。

アンデール坑道

沿着道路走到右下的アンデール坑道入口，随后在大门前发生剧情推开大门进入。注意在坑道内如果被蜘蛛网缠住，需要根据提示连续按键挣脱，也可以用火烧掉蜘蛛网。向着右下方向走，来到大厅。剧情后，继续向右走，不断搬动开关，方向右下，走出矿坑后存档，没走几步发现结晶骑士团三人组，真红直接冲上去开战。

本战失败剧情也能继续，对方始终在天上，可以使用连续翔星刃。一定要注意阻止BOSS攻击后方2个法师系，操作真红防御反击。随后一直向东走，在中间岔道向上来到帝都。

帝都エストレーガ

推开门进入，真红迫不及待的追击飞翼骑士团长，同时使用暴走的力量把对方吓晕……琥珀因为担心真红也追了出去。接下来操作翡翠寻找琥珀，走到这个版面的左上位置找到琥珀。剧情后前往右下的教会救助真红，推门进入后画面转到被抓的真红，结晶骑士团教会最高领导接见了他。对方认识真红的爷爷，正在说话间帝国上将出现，明显帝国和教会之间并不怎么团结。剧情后，真红被囚禁，作为真红归还链坠的回报，骑士团长将琥珀的碎片还给了真红，而翡翠这边则乔装混入教会内部。剧情后操作翡翠走左边的楼梯向上，然后向右来到独立的房间遇到真红，随后真红将羞愧的碎片返给琥珀。随后众人开始脱出，走到石桥处被骑士团长堵住，危机中桥下伊妮斯出现，众人跳桥逃脱。接下来需要全速逃离帝都，



攻略研究

众人决定前往帝都东北方向的湖上の都シャルロウ。出城后，向着右上方前进来到湖上の都シャルロウ。

湖上の都シャルロウ

与岸边的男子对话，前往市中心。走到左侧存档点附近发生剧情，城镇的人果然受到了碎片的影响，经过了解众人决定前往スミソナ先生家里。从左上入口走，一路前进进入屋内发生剧情。随后进入画家的心内，虽然了击败怪物，但是并没有发现碎片，原来是搞错了。随后走到城镇中间，和水边的船夫对话。来到别庄，走到2楼，与女子对话进入心内。全灭怪物后，依然没有找到碎片。突然前面提供情报的女子出现，原来碎片一直就在她的身上。随后女子消失，接着要前往城镇西北方的水门了。来到水门，没走几步就看到那个女孩打开水闸，众人赶过去可惜迟了一步，女子纵身跳水自杀，真红尾随跳下，然后大力士女关闭阀门。众人赶到下游，剧情后进入女孩心内。



比较简单的迷宫，在第5层会发现BOSS，该BOSS会浮在空中，除了近身的连续攻击外，还会释放全体冲击波，打法依然是贴身，不要给它时间浮空或者释放技能，操作真红尽量顶住BOSS，BOSS一旦攻击后方，很容易秒杀，可以考虑选择第4为角色替代贝莉尔。胜利后，获得琥珀新的碎片。接着昏迷的女孩苏醒，在大家的劝说下终于放弃了轻生的念头，随后带着她返回前面的别庄。获得娱乐都市ユーライオ近期发生异变的消息，应该是琥珀心灵碎片惹的祸，随后众人长途跋涉来到湖上都市东南的娱乐都市ユーライオ 。

娱乐都市ユーライオ

来到娱乐城，正在举办勇者大会。前往左上的会场，真红他们发现了琥珀的碎片，只有夺得比赛胜利才可以获得宝剑。剧情后参加竞技比赛，由于真红和翡翠闹矛盾，所以只能选择贝莉尔和伊妮斯，这里选择伊妮斯，和房间内左上的看守对话后报名。然后前往预选比赛场所勇者的塔，位于娱乐城的东面，出镇子先向南再向右上方向走。一进入就遇到了翡翠，两个人针锋相对，听的主持人一声令下，参赛者蜂拥进塔内，而琥珀也因为担心哥哥和真红的安危进入。剧情后，全部队员会合，开始迷宫战。沿着盘道一直向上，走到顶，调查左边墙角橘红色果实，获得油的果实。然后将果实放在碑文前的烛台上，随后按Y点燃烛台。调查碑文，这里需要输入4个字母代码，分别前往左上、左下、右上、右下4个角落读取字母，按照顺序输入P、A、M、U，正门打开继续前进。另外注意，这个迷宫会有宝箱怪物。继续盘路而上，接着又是机关迷宫。通往上层的入口在右下位置，需要从最底下一层道路向上绕行才可以进入。来到外面的平台，从左边的楼梯继续向上，注意第二层平台会有塌陷，踩中了就会回到一层，这里只有缓慢前进。看到感叹号提示，马上回撤就可以保证不落下。通过几个平台，终于看到存档点。接下来似乎迷宫道路，其实向右上走，就会看到优胜的象征剑。谁知道，上届冠军竟然使用飞空艇抢先一步……真红怒不可遏，但是对方也没说错，大会并没有明令禁止不能使用飞空艇，双方打斗起来。

该BOSS会使用一些道具攻击，并且皮鞭的连续攻击也非常厉害，使用真红以普通攻击为先，接连各种术技，让他没有放出道具机会，看到G槽没有了，马上防御，随后继续练，总体难度不大。胜利后，对方想借机抢走宝剑，翡翠使用魔法及时制止。传说的勇者看到没有机会，上艇逃走。但是事情并没有完，真红和翡翠2个



问答 浙江 邵威振
请问一下，可以触摸屏的游戏机啥时候出？就是PSP和NDS的合体机。
男，17岁，浙江省舟山市定海区204号，QQ541440607



愣头青竟然在这个关键时刻要证明谁最强。打斗的结果是2败俱伤，同时塔顶出现大量魔物，两个人危在旦夕，千钧一发，琥珀爆发收回了宝剑的结晶碎片，并且使用强大的飞空技能全灭怪物，至此琥珀获得了勇气碎片。真红和翡翠也冰释前嫌。大会主持人出现，看到这个情景，竟然宣布琥珀为本届勇者……琥珀终于正式加入队伍。回到城镇，在颁奖大典上主持人突然宣布本次比赛没有优胜者，虽然有些失望，但是终归取回了琥珀的碎片。剧情后走出斗技场，再次遇到神秘生物，真红获得新的能力，根据提示按Y键，可破坏道具。返回宿屋后，和店老板对话，随后琥珀在宿屋休息，真红和贝莉尔前往寻找艺术的灵感，而身后魔导士的阴影慢慢向他们袭来。进入斗技场从右侧的门进入，贝莉尔开始画斗技场，突然一道魔闪光，贝莉尔应声倒地，魔导士现身。真红眼看着对方折磨贝莉尔，终于再次爆发，翡翠3人听到爆发引起的震动，马上赶往斗技场，途中伊妮斯和神秘人对话，看来伊妮斯跟随真红他们另有目的……真红这边帝国军突然出现，追查引起爆炸的问题，随后赶到的琥珀的心灵指引竟然对帝国长官起了反应。拒捕的真红一行人立刻和帝国士兵开始战斗，敌人很弱，没什么难度。胜利后，帝国军听说教会也知道了爆炸的事情，马上离开了。操作真红急速离开斗技场，追击途中在花园广场遇到了伊妮斯，众人决定前往城镇的西南的帝国基地。说话间前面败北的前勇者出现，临走还恬不知耻的邀请琥珀搭乘他的飞空艇。就这样众人决定使用飞空艇前往帝国基地，追着前勇者过版，一直走到城镇的右上，和前勇者对话，选择第一个选项。谈话间，对方听到琥珀说怕高，马上爽快地将众人推上飞艇。途中，真红众人服下了对方的安眠药，没想到这家伙竟然为了赏金出卖真红他们。

一觉醒来，众人已经身处帝国驻扎军营，众人被带到一具人形铠甲前。剧情后调查铠甲，然后和帝国军官对话。原来这个人形机器是帝国一直在研究的遗迹古物。同时门外，伊妮斯也赶来救助伙伴，接下来是脱出迷宫战。大致方向向下，注意可以使用Y键发射光球形成通路，最后进入帝国基地内部。向北走，遭遇机关，共有4种徽章，对应周围4扇大门，用Y攻击机关，会将徽章印在中间的方块内。首先来左侧下面第一个，长方形，这个很简单，踩没有徽章的方块就会全部显示徽章，左侧门打开，进入后打开宝箱得到1200钱。左边第二关太阳徽章，规则为：每踩一个方块，周围十字形方块图形全部翻转，要让全部方块都显示徽章的图形。不过如果长期无法打开，游戏会自动切换成伊妮斯，帮助玩家开启。打开左右的3扇门，才能开启正前方的门，同样规则开启后，进入发生剧情。眼前是利用人体试验的实验室，帝国军妄图利用古代的力量，凭依在人类的身体上，通过激发人类的感情强化帝国士兵。剧情后，众人一路追击帝国将军，前方的门无法打开，只好从反方向门的出去绕行。从左侧门出去，然后连续乘坐升降机，到达最顶天台，遭遇帝国上将。这家伙彻底疯狂，自身凭依激发怒的力量，切入BOSS战。

本BOSS相当难缠，翻滚攻击无硬直，斧子直接连续攻击可以瞬间秒掉法师系，基本战法为：真红顶，利用火属性攻击，连续弱点攻击，同伴中1个完全负责回复，另外一个游走护卫。对方翻滚状态最好防御。胜利后，取回了琥珀怒的碎片，突然周围出现大量被凭依的帝国士兵。危急时刻，突然出现奇怪的战士，以强大

攻略研究

的力量瞬间全灭所有敌人。是研究室的古代机器人复活了么？最后几个人被打散。

剧情后操作真红，向下走剧情后和左侧的素材商人对话，选择准备好了，然后一直向西走。途中随行的小女孩受到怪物袭击，被古代机器人救助，机器人要求和主角通行前往帝国，剧情后第6位伙伴加入。随后继续前进，走到左下用蓝光弹打断树，然后返回走到左上岸边，踩木头通过小河。过版后，先到左下发蓝光弹击断树，然后到上面用蓝光弹破坏挡住树的石头，随后返回上一个版走另外一条向下前进。就这样不断打断树，摧毁石头前进，途中发生剧情，机器人离队，最终众人返回帝都エストレーガ。

帝都エストレーガ

画面切换到琥珀，结晶骑士陡然出现，随后与赶到的真红兵刃相向。此时真红前面救助的少女现身，她的真实身份是帝国皇帝。看到帝国女王无法理解自己，骑士团团长暴走，吸收了怒之结晶。剧情后进入他的心内。经过4层迷宫，在第5层切入BOSS战。



对方是结晶骑士团大将，攻击有贯穿炮和强力的大范围魔法，建议使用2个人紧逼，1个人完全负责回复。看到他要放大魔法马上防御。注意血量，及时回复。胜利后，众人被骑士强制弹出，而帝国军更是以结晶骑士伤害女王为罪名要逮捕他们，最后全部作鸟兽散，逃跑……结晶骑士强行突破前往北之圣都，主角一行人却被困在城里。前往地图左上角，找戴帽子的杂货商人，和他对话后，前往左上版面的帝国军部。剧情后进入大门，在通过右侧的小门来到地牢。随后众人从旁边的地下水道脱逃。

帝都地下水道

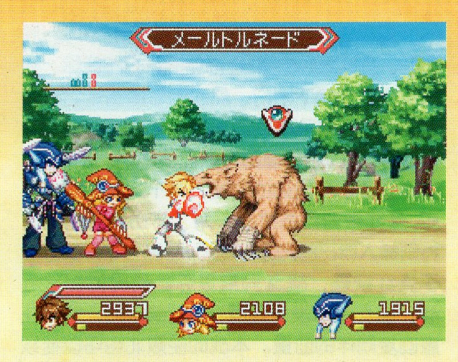
这里的迷宫有点绕人，首先要注意使用火弹攻击水道中的机关，共有3个，要全部攻击成顺水状态。然后沿着路走，最后在存储点旁的圆形管道处走出下水道。出来后，机器人狂性大发，大打出手，选择出战的同伴后，开始战斗。

本场战斗还是颇有难度的，机器人的任何连续攻击都在近千的伤害，且技能攻击可瞬间秒掉任何人，注意防御它的技能，同时采用连续技能，不断挑空，不给他反击的机会。胜利后，众人前往圣都。走到半路，忽然听路人说，前方道路已经被帝国军队封锁，走正道是不行了，最后大家商定横穿死亡沙漠——千夜沙漠。从娱乐都市的版面，右侧道路一直北上，进入沙漠。注意请在进入前购买一些回复药，因为后面要分别操作角色，相对战斗力会大幅度下降。刚进入就遭遇了传说中的怪物，一行人被打散。接下来操作真红，大致方向左上也就是北面。过几个版后剧情切换操作机器人和翡翠，机器人和翡翠的战斗力比较弱，遭遇敌人战斗会比较辛苦，尽量回避吧。其中途中的仙人掌可以用火烧掉前进，过几个版面后切换到伊妮斯。这组人员是实力最弱的，一旦伊妮斯阵亡就等于全灭，伊妮斯的攻击威力大但是延迟时间长，推荐回避战斗。最后众人终于会合，存档后前往左侧进入BOSS战。

这个BOSS有些难度，会使用头部和尾部攻击，并且会钻地钻出攻击，本战可以充分利用真红的空中技能，当BOSS钻地或者钻出时请防御，注意使用地碎冲造成BOSS连续硬直，给法师系足够的用场时间。战斗胜利后，获得琥珀新的碎片。随后继续向北走离开沙漠。

继续北上来到到达圣都最后的中转地洞窟。基本方向依然是向北走，洞窟中会有闪光点，调查会获得道具，有时也会坠入地下。另外，在最后的版面需要道具“伯爵的红牙”3个才能通过。可以寻找洞窟内飞行状态的怪物战





斗，其中的蝙蝠会掉落这种道具，凑够3个后，通过洞窟北上离开此地。

终于，众人北行来到的目的地圣都，门口的士兵正在加紧盘问每个通过者，最后众人乔装打扮蒙混过关。来到城镇广场，正在商量下一步该如何行动，贝莉尔被几个小孩欺负追了出去，遭遇帝国女将军，对方并不打算动手，并且扬言在圣都圣堂等着主角一行人。向北走过版，来到圣堂，这里的地形非常复杂，想要通过最高层，必须收集4个石像象征物。4个道具依次分布在左侧入口进入后的一个房间宝箱里、2层和3层的白衣服士兵身上和一层大堂右侧门进入的图书馆内的桌子上。全部获得后，走到建筑物2层，搬动开关，打开屏障板，随后坐右侧升降机到达最高层。调查中部地面上的透明圆形，提示了4个石像的安放顺序。然后返回2层调查钢琴，选择第2项，根据提示从左到右依次放入“青”“绿”“赤”“黄”4色。最后选择第一项弹钢琴，最高层大门打开。进入后存档,前进遭遇结晶骑士3人组,切入BOSS战。

本战可以说的至今难度最大的，3对3，对方分别从空中地面进行攻击，基本似乎设定一个人全力回复，另一个人回复攻击兼顾，全部设定主攻同一个人，第一锁定目标空中的飞翼骑士，不断用真空之空中击追击，对方还会放出谜奥义，瞬杀任何人……干掉1个后，难度会大减，接下来干掉女骑士。火炮骑士属于远程系，所以一般不会冲上来，用防御顶住他的全部攻击，尽量减少对后方的影响,笔者过关等级为LV32。胜利后，没想到教皇出现，众人掉入陷阱。

地下水道里用火弹攻击右侧的机关搭桥，使用蓝光弹攻击铁栅栏门，然后爬楼梯来到地面。接着走螺旋楼梯向上，返回刚才对战的大厅外。刚走到门口，就听到飞翼骑士在和父亲争执，希望堂堂正正的决一胜负，主角一行人冲入。正说话间，士兵来报，帝国大军十万已经来到圣都南门，战争一触即发。此刻的飞翼骑士，竟然要挟教皇要回了心灵碎片交给琥珀，尽显骑士精神。就这样，教皇军全体准备迎战，主角众人为了圣都的老百姓，决定留下来。一行人一直向南走，来到圣都的入口处。剧情中，帝国军启动了全部凭依士兵，同时教皇身后的一个随从，偷偷的溜到城门机关处，刚巧被主角一行人看到，进入右侧的门，对方愚蠢的认为战争只会影响到教堂，打开了大门。帝国士兵蜂拥而入，战火烧遍了包括孤儿院在内的全城，此情此景，真红和飞翼骑士终于联起手来，共同救助城镇的居民。

剧情后，北行走到圣都右侧的版面，来到广场孤儿院前，救助了危机中的老婆婆。随后操作主角继续向右下走，剧情战斗后前往北面教堂旁的医疗院，和门口的士兵战斗后进入。镇上居民都躲避到这里来了，剧情后出门，向右下走一点，继续发生剧情。战斗后，救助出在海边祈祷的小孩，随后返回。途中画面切换到结晶骑士，结晶骑士团全线战败，教皇也被灭了。两个帝国士兵突破主角们的防线，进入医疗院。眼看里面的小孩要遭不测，突然全部的帝国士兵停止了行动，原来是结晶骑士团投降了，主角一行人返回右侧版面的孤儿院。剧情后，飞翼骑士决定遵从命令，向帝国军投降，临行前他把保护镇民的重担交给了真红。剧情中,为了寻求解决的办法,琥珀提出前往结晶圣地,位于西南方。剧情后，向版面的右下走到广场，发生剧情，众人爬树到墙壁上躲避帝国军，随后脱出。

一行人沿着道路向左上方向走，来到了

海边的西オールドマイン港。剧情后原路返回找到前面那个老头，之后返回港口，接着强制战斗。胜利后，杂货店老板ガネット终于展露真实身份，原来他是帝国特务部队的，而依妮丝更是帝国军的少佐，他们的目的就是琥珀。危急时刻，贝尼尔释放传送阵帮助大家逃脱，琥珀被帝国军带走。依妮丝尾随追上众人，不过被真红所打动，决定帮助真红他们。剧情后遇到前面出现过的女船长サンゴ，随后跟船来到港口，下船后前往交易之街，进入后前往城镇左上的チェソ官邸，与チェソ对话后，进入秘密通道。通过通道，原路返回前面的港口，剧情对话后获得船之权利书，上船前往特务据点拯救琥珀。



特务据点

帝国军因卡洛斯告知琥珀关于依妮丝是卧底的事情，琥珀不相信。画面切换到真红，通过心灵指引确定了琥珀的所在。接下来是迷宫，从左边门出去，然后向下出门，继续向下走出建筑物。随后从左侧利用升降台，进入建筑物内部，随后向上走来到升降台机关。这里可以使用火弹攻击中心的机关，使得升降台上升或者下降。其中调查上面的光柱，可以使得火弹的射程变长。这里有2个机关需要接触，这样2层右下的门才可以打开，1个在最高层，需要借助升降台绕道对面，另外一个在2层。从右下的门进入后，途中发生剧情，众人躲进右侧的房屋内，随后进入大佐女儿的心内。剧情后回到走廊，走左侧对面的门，再向左侧走，发生剧情，救得琥珀后，向下走。接下来的迷宫，需要推动左右的2侧的箱子压住机关，只有1个箱子，将它推到第一个机关上，在发射蓝光弹即可。随后从下面的道路进入，剧情中，一场混乱，随后切入与大佐的BOSS战。

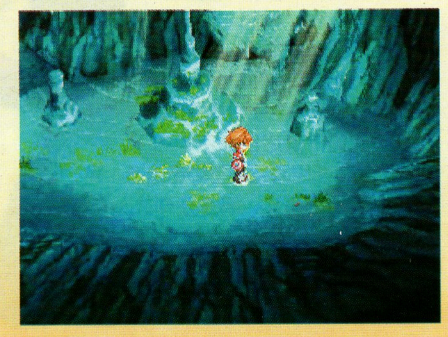
这个BOSS比较简单，连续攻击即可。胜利后，真红内心的第2性格觉醒，封印解除。随后操作真红向下出门，然后沿着道路走到右侧的门进入，走到中间圆盘处发生剧情，随后操作翡翠，出门沿着道路进入左侧的门。剧情后，当真红要杀死琥珀的时候，两个人产生心灵感应，真红奋力抵抗控制，为了不伤害琥珀的，将剑插入自己的胸膛。随后，和魔导士开战。由于真红缺阵，战斗异常艰苦。使用依妮丝近战，操作翡翠发快速魔法打击BOSS，同时注意回复同伴的血量。本战即使败北也可以继续剧情，随后结晶城浮空，众人在机器人的帮助下紧急逃脱。随后真红前往交易的街寻找依妮丝，来到街道的宿屋的2楼屋内，剧情后前往南面的港口坐船，到达目的出港口北行，来到レーブ村。

レーブ村

进入村子，前往宿屋，在这里遇到了贝莉尔，之后贝莉尔加入。随后前往治疗所，终于找到琥珀，场面颇为感人。剧情之后，去最北面的小屋和老者对话发生剧情，进入其心灵迷宫。一路前进，在第五层后发生剧情，随后继续前进连续四层再次发生剧情，之后进入BOSS战。

虽然敌人是杂兵，但是由于不能操作真红，所以还是有些难度的，建议使用翡翠的快速光弹，连续攻击，顶住敌人的攻击。

胜利后，和テクダ对话，出门后走到右下一条很长的通路，走到尽头发生剧情，真红在琥珀的劝说之下终于下定决心。随后真红，琥珀等人连接强化，真红获得称号：大地踏ゅしめて，琥珀获得称号手と手つなげて。接着返回港口坐船，画面转到翡翠和地图南面的船长对话，依妮丝正在被海贼攻击，翡翠及时赶到，打跑了海贼。到港后整备一下，向北前进去雷鸣山，在港口发生剧情，得到戒指的第三种能



力。离开港口向北走到存档点的区域发生剧情，据说这个雷鸣山一年有364天打雷，正当众人谈论时，天上开始下起雨来。

雷鸣山ブレーメ

本迷宫需要利用新获得的第三种圣光能力来前进。先走左边，绕一圈之后在从右边往下绕一圈去下一个版面。之后向北继续前进发生剧情，敌方机器人出现，战斗中翡翠两人被冲到下游。随后操作真红继续前进，向右边走，随后不断通过楼梯向下，最后炸开土石来到新的版面。接下来的会遇到的断桥，返回上面小屋附近的土石处，炸开后获得修复用的道具。随后走到断桥处,修好桥继续前进。随后剧情中和翡翠会合,推石头到水里，然后将下面的大堆木料推下水,形成通路。走到对面，翡翠归队。继续向上前进发生剧情,切入BOSS战。BOSS为敌方机器人，战斗没什么难度。胜利后，琥珀被机械兵偷袭致伤，愤怒的我方机器人将他打下了悬崖。继续前进来到吊桥处发生剧情，之后走右边的路去云上の村ブラソヅュ。



云上の村ブラソヅュ

这里是贝莉尔的故乡，剧情后去贝莉尔的家，在这里了解了她的身世，完事后去找贝莉尔。出门后走中间的道路，进入壁画走廊，沿着右边的道路走，半路上发生剧情。继续前进，出门后再次发生剧情，困扰的贝莉尔不知道接下来是否该继续旅行。剧情后前往贝莉尔的家，琥珀重新入队。由于贝利尔要留在村里，所以真红众人只好从分支路口的左侧道路离开，突然发现村里的人有结晶病，随后去前面贝莉尔师父的屋子，走到二楼发生剧情，真红说服了贝莉尔。前往各个地点和众人会合，依妮丝在莉齐亚上面；机器人在莉齐亚下面；翡翠在素材商店附近。找齐之后去找莉齐亚发生剧情，然后去贝莉尔家里，进入一层的门，看到一幅巨型油画，进入壁画内。沿着道路前进，到第五层发生剧情，BOSS战。这个BOSSHP30000，弱点属性为地，没什么难度。大段剧情过后，觉悟的贝莉尔回归了队伍。接着获得称号：未来の巨匠。然后众人向北前往娱乐都市。



帝国军リグナトル驻屯地

往右侧走发生剧情，之后进入基地。开始向左走到中间的区域后乘坐北方的大电梯上去进入大门，之后发生剧情杂兵战。之后和依妮丝等人会合去矿山找大思念石。从左侧的通道进去，之后进右面的路来到一个有一堆管子的场景，这里需要不断地点火照亮道路再用第三种戒指能力前进，共有五处地点可以点火，注意有两处地点是需要先用第二种能力破坏点管子放气才可以点的。通过这里后来到一个超大的场景，这里的过关思路是点燃火炬照亮道路然后用第三重能力前进，注意某些是不能直接点到的，需要向旁边的白色石头发射后反弹才可以到，一共有两处1次反弹和2处2次反弹，由于角度要求不高所以还是很好通过的。一路排除障碍来到最下面发生剧情，之后得到巨大思念石。原路返回大门那里，发生剧情，之后走左边的路，进去后走左下的路出去，确定准备完毕之后上飞空艇。之后发生剧情，随后BOSS

战，打败军曹之后就可以乘飞空艇了，和依妮丝对话选第一项即可。但是刚飞不久就被克洛德用晶术袭击致使操作不能，全员从飞空艇撤离。众人降落在一片沙漠之中，只有莉齐亚晕了过去，为了让其尽快恢复知觉，众人商议之后决定去南面的绿洲。向南走来到绿洲发生剧情，莉齐亚提出，如果有20人以上的结晶使同时施展力量，或许可以制动飞空艇，于是众人想起在帝都时认识的结晶骑士团等人，商议之后众人向帝都出发。一直向下走离开沙漠，之后向南走去帝都。



帝都エストレーガ

来到帝都，在门口遇到结晶骑士团女将军，她通过头发认出了莉齐亚的身份。真红趁机提出打算让结晶骑士团帮忙的事情，由于卡鲁目前被关押，所以众人决定去营救他。走前面走过的地下水道或者从河流那里下去。这里选择第一项，出帝都后去右边进入地下水道。

帝都地下水道

基本上原路返回，不过需要新的能力把之前不能用的梯子拉下来上去，一路前进发生剧情，砍掉障碍后继续前进，上去后发现团长卡鲁。之后回水道，先打开水门后从下面绕到右边，从从下数第四个路口过去的梯子上去来到圣堂。沿着左边的楼梯上去到右面的高塔，发生剧情。进门后发现反叛者炮术士同伙，他们打算要处决卡鲁了。这时两位忠心部下赶到，这时依妮丝等人救出了其余的结晶骑士，离开时卡鲁坚持走正门，被卡鲁骑士精神感动的真红，和飞翼骑士正式成为朋友。离开帝都去南オールドマイン港，随后坐船去琥珀的故乡北大陆マーキス到达后出港一直向东走，琥珀和翡翠解除屏障进入他们的故乡。

れ里ノークイン

进入后发生剧情，真红等人都被关了起来，剧情后操纵琥珀和莉齐亚对话发生剧情，之后去二楼下面的房间发生剧情，通过窗户众人逃脱，从左边的烟囱跳下去和众人会合。然后去地图中间，发生剧情，众人从北面的门出去。一直北行来到ノークイン冰河，这里需要利用浮冰移动前进。在左边版面，大思念石处发生剧情，和莉齐亚对话后选第一项同时获得思念锭。

人工思念サンドリオンコア

本关需要注意的地方是，在第二层使用蓝色光弹攻击红色的块，使其重合。走到第三层，沿着道路前进，用思念锭降下飞空艇随后获得デター思念石。继续前进，接下来一层，首先蓝色光弹攻击下方的红色方块，随后返回绕道左侧前进。随后需要1分钟内推方块，注意如果没有成功，会切入战斗。胜利后摆放归位，同时调查右上的装置可以重置方块。接下来的一层，需要分别用蓝光弹射击右边、右下、左上的方块机关。打开道路后，从左下的口继续前进。

后面没什么难度，来到最高层遭遇BOSS。BOSS弱点水，可使用依妮丝加贝莉尔的组合，同时注意回复即可。胜利后，克罗德出现，众人逃出结晶界。剧情后回到隐れ里ノークイン，这里也遭到了魔物的攻击，连续几场战斗后，离开村子，在门口发生剧情。随后众人坐船前往帝都エストレーガ。

帝都エストレーガ

走到城门口发生剧情，然后广场左上角跟大部队会合。进宿屋对话，继续钻下水道，从右面绕一圈绕到左面走第一条道，爬梯子上去来到仓库。一直上楼看到被怪物包围的卡鲁，用火焰戒指照射后发生剧情，再来到二楼左边的房间发生剧情，之后需要配炸弹来炸掉液体。必备物是炎，雷念石和配方，配方在猫身上，之后去一楼最左边的房间剧情，再去最右边的房间拿到酒，之后回最左边的房间剧情，进入猫的心灵迷宫干掉杂兵之后得到猫的信任，并得到配方书，之后会去找爆破大佐得到炎雷爆弹。最后回去炸掉恶心的绿色液体开门后剧情，切入BOSS战。

此BOSS弱点光，可灵活使用闪光列破攻击。胜利后，飞翼骑士正式向女王告白，在卡鲁的努力下，女王恢复原形。接下来是女王的演讲，随后和女王对话，接着前往温泉の乡。来到这里，走到广场直接和因卡洛斯对战，不过结晶骑士团三人组出面迎敌，完事后返回宿屋，前往火山。这里不是很难，一路前进后兵分两路，主角这边一边推石头一边前进，按照提示就行了，一共三个石头，到最深处与熔岩龙对战，建议使用真红的闪光烈破造成BOSS连续硬直，同时后方角色注意回复。胜利后，剧情中结晶骑士团2员大将阵亡。随后画面操作真红，和所有人对话后驾驶飞空艇。前往愈しの乡グース，剧情后搭乘飞空艇前往结晶城。



机动结晶城サンドリオン

先调查最上方的控制装置，然后走左边的门，进去后去最右边启动机器人。然后来到一个有三个门的区域，左边的门是推箱子，只要把对应的电路连通即可，右面是拉箱子。都完成后从中间传送到浮游平台，靠第三种能力拉住柱子停



靠，对面的装置需要去下层先开启两个门然后分别去左右开启装置即可。之后玩射击小游戏，用戒指两次击中敌人就能消灭；到时间之后一直向上传送，最终遇到BOSS战，难度不大，BOSS弱点是水。战胜BOSS后来到了结晶人的世界。

结晶都市ワンダリデル

来到都市先去地图的中间，随后去莉齐亚的家，剧情中返回过去，去素材店附近发生剧情后前往森林的泉水处发生剧情，随后画面回到现实，依然前往森林泉水，在最深处遭遇BOSS战。BOSS弱点光，注意阵型，真红顶住攻击，给后方的法师系充分时间治愈。胜利后，向西走进入希望の塔ジャックシード

希望の塔ジャックシード

首先遭遇的谜题是推石头到指定位置，一共两个，推好后去下一层，先把两个石头放到颜色机关上染色再推到中间开启道路。接着通过左边的道路，来到新的版面，这里是要搬绿色开关，一共四个，只要保证上下或者左右同时亮即可传送到下一区域继续前进。然后沿着道路前进，遭遇BOSS因卡洛斯。BOSS弱点光，战斗相对比较简单。胜利后发生剧情，然后是主角的告白，随后和深处的魔人对话进入最终迷宫。

最后的迷宫地形比较复杂，需要注意的是，首先用戒指发射，开启机关有两种结果，红色是隐藏通路出现，蓝色是升降。随后是推动两边的石头压碎水晶开启道路，继续前进。把色块拉过来之后再将其发射到相同颜色旁边开启道路，烧掉左右两个心脏之后和小BOSS对战，没什么难度。胜利后继续前进，来到三个传送点处，进入最右边就是直接面对最终BOSS2连战，BOSS弱点光属性，具有强大的攻击力，一定要想办法让它不断硬直，竭尽全力打吧，因为胜利后你将迎来最终的结局。胜利后世界恢复和平，感人的结局画面。

PATAPON DON CHAKA 2

パタポン2 ドンチャカ♪

PSP PATAPON2
ACT ●SCE●2008年11月27日 ●1-4人/5040日元●记忆容量272k

■文/翔武

掌握各种基础是胜利关键

基础知识

HP：PATAPON们的生命值，受到即死攻击或者变为0时会变成帽子，不能战斗，这一作不用再去拣帽子了。

Damage：攻击力，24-42表示攻击力下限是24上限是42，在这个攻击力间有伤害浮动。这个数值是PATAPON自身攻击力+武器攻击力，并不是实际伤害值。实际伤害数值和属性及敌人防御力有关。

Attack Speed：攻击速度，这个攻击速度是指在你演奏回合内的攻击次数，如果攻击速度数值高，有可能两个演奏回合才会进行一次攻击，如果攻击速度数值低，在一个演奏回合内就能进行两次攻击。

Resist Ignite：着火抵抗率，着火状态时HP会慢慢减少，而且会到处乱跑，无法战斗。这个数值高的时候不容易中着火状态，低的时候容易中，中状态后的回复速度也和抵抗率数值有关。

Resist Freeze：冻结抵抗率，冻结状态时一回合不能行动，并且原地不动。

Resist Sleep：睡眠抵抗率，睡眠状态时暂时不能行动，醒来的回合数和抵抗率有关。

Crit Ratio：会心发生率，增加给予对手的实际伤害值，由于攻击力浮动，增加倍率不明，最终的发生率和自身发生率以及敌人的抵抗率有关。

KB Ratio：击退发生率，最终的发生率和自身发生率以及敌人的抵抗率有关。

Cnc Ratio：失衡发生率，最终的发生率和自身发生率以及敌人的抵抗率有关。

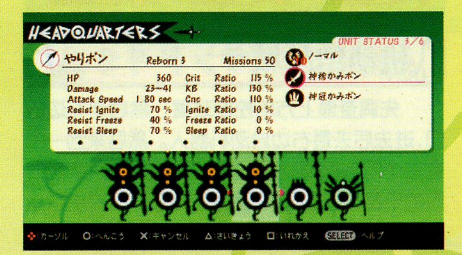
Ignite Ratio：着火发生率，最终的发生率和自身发生率以及敌人的抵抗率有关。

Freeze Ratio：冻结发生率，最终的发生率和自身发生率以及敌人的抵抗率有关。

Sleep Ratio：睡眠发生率，最终的发生率和自身发生率以及敌人的抵抗率有关。

Reborn：被复活的次数，无任何影响。

Mission：参战次数，同样无任何影响。



状态对敌方的影响

击退： 受KB Ratio数值影响。假面族（カーメン）受到击退效果后会被向后吹飞。BOSS系受到击退效果后3回合倒地行动不能，在这个状态中如果中了失衡，会掉落3级以上素材，和一些稀有装备或其他稀有物品。

失衡： 受Cnc Ratio数值影响。假面族受到失衡效果时行动会被终止。BOSS系受到失衡效果时当前的行动会被终止，并且会掉落物品。

着火： 受Ignite Ratio数值影响。假面族受到着火效果时和会来回乱跑，并且受着火的持续伤害。BOSS系受到着火效果时会受到持续伤害，一部分BOSS会部位破坏。

冻结： 受Freeze Ratio数值影响。假面族受到冻结效果后一回合内不行行动。BOSS系受冻结效果后不能行走，大部分BOSS不能行动。少部分上半身仍然可以行动。

睡眠： 受Sleep Ratio数值影响。假面族受到睡眠效果后暂时不能行动，回复时间不固定。BOSS系受到睡眠效果后会原地睡眠，但是时间是不固定的，在这个状态中如果中了失衡，会掉落3级以上素材，和一些稀有装备或其他稀有物品。

歌系统介绍

随着游戏剧情的推进，会得到4个太鼓"PATA" "PON" "CHAKA" "DON"分别对应□○△×这4个按键，按规定的组合根据节奏就按PATAPON们就会按照歌做出不同的动作。歌一共分8种，PATAPON们所有的行动方式都在里面。

行进之歌： □□□○。使用之后PATAPON们会向前行进，除此之外不做其他动作。



攻击之歌： ○○□○。使用之后PATAPON们会向目标发动攻击，并且可以自动找适合攻击的位置，当攻击目标超出攻击距离后只在旗手周围待机。

防御之歌： △△□○。使用后PATAPON们会在原地防御，除了即死攻击以外，其他攻击的伤害都会减轻。一般时伤害时正常的1/2，FEVER的时候伤害时正常的1/4。此外，部分兵种在FEVER状态时也会进行攻击，攻击方式会和平时有变化。

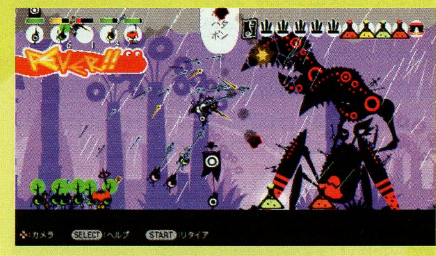
奇迹之歌： ×・××・××。在FEVER状态下才可以发动，使用后进入到奇迹的谱面，按照要求成功输入完毕后就会发动奇迹，奇迹的发动时间和输入成功率有关，效果是固定的。奇迹发动完毕后FEVER状态会消失。（奇迹的具体效果请见下面）

忍耐之歌： ○○△△。使用后PATAPON们会原地不做攻击忍一回合，下回合用出更强力的攻击。

逃跑之歌： ○□○□。使用后PATAPON们快速向后逃跑，逃跑后会快速回到原位继续等待指令。

跳跃之歌： ××△△。使用后PATAPON们会向上跳起，并且在空中悬停一阵，可以躲过地面上的攻击。

治愈之歌： □○×△。受到着火、睡眠、结冰状态后，使用这个歌可以立刻解除。



地图标志介绍

地图上有几种图标和几种天气。

肉的标志是狩猎任务，在地图上没有BOSS级的怪物和假面军团，只是一些小怪物而已，从他们身上可以打到一些素材。

杠铃的标志是训练关，只有最开始这两关，可以在里面得到少量素材。

眼球标志是BOSS战，都是和大型怪物的对决，可以获得大量素材。

城堡标志是和假面军团的战斗，可以获得大量武器装备。

天气分为风、雨、雪、暴风雨和普通的晴天5种，部分关卡的天气是随机变化的，也有一些是固定天气的。



奇迹及获得地点

奇迹（ミラクル）：在出击画面时旗手右边有一个祭台，下面那个原型槽就是更换奇迹的。奇迹要在FEVER状态下使用奇迹之歌才可以发动，根据奇迹的不同，使用后的效果也不同，要注意的是，使用之后FEVER就消失了。奇迹一共有7种，接下来就分别来介绍一下。

—— 雨のミラクル ——

获得方法：剧情到“キノコによきによきニョキリ沼”时，中间会有一个图藤柱，按照上面的输入4次后就可获得。

奇迹效果：使用后天气会变成雨天，剧情中用于解除雾和沙尘天气，否则蜘蛛系的怪物都是无法攻击到的。另外，下雪天时候也可以使用，由于雪天时候会受冻结效果，所以把雪天这个天气替换成雨天会很有利于我们战斗。再有就是在过沙漠高热地段的时候也是要用雨之奇迹的，不然就会被烧死了。此外，还有一点，在地图上显示的天气中，有雷雨交加的时候，如果被雷击中不但会受伤，还能受到着火效果，但这个求雨只是普通的雨，不会伴随雷击。



—— 追い风のミラクル ——

获得方法：剧情到“沙漠をけむらす岚のナゾはのオエップ”时，中间有一个图藤柱，按照上面的输入4次后获得。

奇迹效果：使用后会改变风向，我方变为顺风，敌方变为逆风。这个奇迹效果多用在攻城战中，特别是我方有弓兵和音乐兵的情况下。我方的弓箭和音符射程都会变远，而敌方也受到风的影响，射程会变近。特别注意的是，使用后只改变风向，不改变天气，而且风力为最大。

—— 攻めのミラクル ——

获得方法：ドドンガ（巨龙）系掉落

奇迹效果：使用后全军增加攻击力，不仅攻击造成的伤害会上升，失衡率也会有所提升。一般用于BOSS前或者BOSS逃走后的空闲时间，不过奇迹的时间相对较少。

—— 守りのミラクル ——

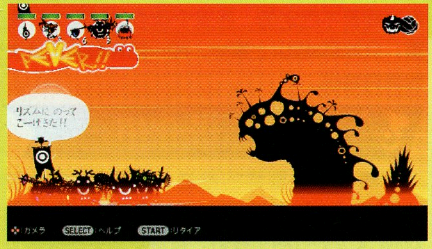
获得方法：ダラチュラ（蜘蛛）LV2掉落

奇迹效果：使用后全军增加防御力，受到攻击的伤害会减少，同时着火抵抗率也会有提升。使用时机和前面说的攻击奇迹差不多，时间也较少，和防御歌的效果可以叠加。

—— 岚のミラクル ——

获得方法：ドカクネル（沙虫）LV3掉落

奇迹效果：使用后天气变成暴风雨，和雨天不同的是这是一个综合效果。这个奇迹效果中包括了雨和风，但同时还有雷击效果。虽然风向对我方来说是顺风状态，但是雷击仍然是不分敌我的。



—— 吹雪のミラクル ——

获得方法：“监视塔と二人のカーメンで吹雪の城”掉落

奇迹效果：使用后天气变为雪天，和雨天相同的是可以改变雾和沙尘的天气，但是对センチュラ（蜘蛛）系来说，不能让它显身。雪天天气时，冻结效果是对敌我双方都有的，飞鸟兵被冻后会掉在地上。

—— 地震のミラクル ——

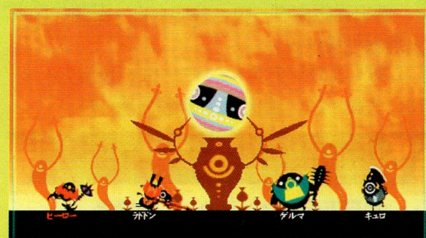


获得方法：ギャノディアス（机器人）LV3

奇迹效果：使用后敌我双方都会被震到，地震的效果是另地面上的敌我方失衡。不过比较可惜的是BOSS系不会中地震效果，即便是想把它击倒后用地震效果让他失衡也没有效果。所以，这个还是留给假面军用吧。

联机模式介绍

说是联机模式，其实也可以自己单打。联机模式时4个玩家只能使用自己的英雄兵种进行战斗。各自都按各自的歌进行行动，但是前进的时候还是一起的。关卡分为两种，一种是和假面军的战斗，一种是和BOSS的战斗。和假面军的战斗中不会得到武器，和BOSS的战斗中也不会得到素材。打过之后4个人会跳舞，类型类似太鼓达人那种，如果你不打就得不到好东西。完毕后从蛋里可以得到面具、武器、或NPC等。



最后会用得到的点数开宝箱，里面可以得到素材或武器，剩余的点数会以5倍的数量得到。在联机模式的难易度固定在普通，和自己在选项中调的没关系。

这个模式可以单人进行，但是出击前要选择NPC，NPC可以在每个战斗的第一场获得。

这个模式需要的蛋一共有30种，下面就是获得方法了。

关卡名	卵入手方法
ドドンガ战への卵	运命ナンジャロ丘の出会い
マジドンガ战への卵	浓雾发生!!不屈の巨龙现る
ザックネル战への卵	コラアカン热沙の巨大生物
ドカクネル战への卵	クネクネ—ルを守る者
ガイン战への卵	ネオガイン遗迹の觉醒
ドガイン战への卵	自然力の巨神ドガインLV5
チョッキング战への卵	灼热の爪チョッキングLV5
チョッキンナ战への卵	ググチョッパ遗迹の怒れる爪
シュクル战への卵	めっちゃくジャングルの守护者
シュシュクル战への卵	パタポン食い植物シュクルLV5
ゴルル战への卵	セカイのヘソに立つ邪心
ガルル战への卵	冥界の从者ガルルLV5
モーチッチチ战への卵	モッチチの逆袭
フェニッチ战への卵	火吹き山メララの不死鸟
マンボス战への卵	冻りついた古代生物マンボスを倒せ
マンボロス战への卵	マンボー遗迹に尖る原始の牙
センチュラ战への卵	よこしまな见えざる手
ダラチュラ战への卵	原野の秘境ダチュラ遗迹の守护者
キャノギアス战への卵	冥界の新兵器ここに现る
ギャノディアス战への卵	真超兵器生ける要塞との战い
デッタンカーメンへの卵	パタポンを灭亡させた大恶魔
ズッタンカーメンへの卵	灰色の虹と里の颜
カッチンドンガ战への卵	究极の巨龙あらわるッ!!
カーメン砦攻略战への卵	ウッソ—森のカーメン砦LV2
剑が峰断崖战への卵	剑が峰エッジッジ断崖の要塞LV2
フアラマタラ战への卵	フアラマタラの护る空
大冰壁の砦战への卵	大冰壁の突贯大作战LV2
オアシス大争夺战への卵	えっこらオアシス大争夺战LV2
カーメン城门战への卵	真超希望への放物线LV2
冥界战车战への卵	冥界战车ズガガング改LV2

通过迷你游戏得到素材

大树跳舞

出现条件：障害物トレーニング（初次）の石碑

听着大树唱歌的节奏，然后按照他的节奏按○吹号。大树会按照节奏跳舞，然后会从大树的身上掉落素材。各等级掉落素材如下：

LV1：がちがち肉、べらら皮、くねり牙、むだだ骨、ヨクアル枝

LV1全连最终奖励/LV2：ふくーら肉、ごつつ皮、いてて牙、がしりん骨、サクラン

LV2全连最终奖励/LV3：じょじょ肉、すべべ皮、ぎざざ牙、どでか骨、ヒノッキー

LV3全连最终奖励：谜の肉、めずら皮、なぞぞ牙、おったま骨、ヤックン杉



作物清洁

出现条件： センチュラ（蜘蛛）LV3掉落

和太鼓达人一个玩法，按照节奏和音符按○，失误两次以上就不能得到素材了。这里得到的素材都是野菜系。各等级掉落素材如下：

LV1： ギョロきゃべつ、さけびにんじん

LV2： フフフかぼちゃ

LV3： まつたケロン





大山的孩子

出现方法： 攻击と防御の练习首次通过奖励

脚趾出现时候会出现一个节奏，然后按照出现时候的节奏按○敲击即可。这个小游戏得到的素材都是矿石系。各等级掉落素材如下：

LV1： 石ころ、かちん铁

LV2： チターン矿

LV3： チターン矿、ミースリル





炖菜料理

出现方法： フェニッチ（火鸟）LV3掉落

炖菜在每次出击之前可以选择，放在奇迹上面的位置里，在战斗中会发挥效果，关卡通过后消失。这个小游戏只要按节奏看着削菜即可，没失误的时候可以得到各等级第一个炖菜，如果失误一次或两次的话，会得到后面两种。各等级得到如下：

LV1： 王样のシチュー、うまいシチュー、まずいシチュー



LV2： 神样のシチュー、うまいシチュー、まずいシチュー

LV3： 恶魔のシチュー、うまいシチュー、まずいシチュー

各炖菜效果

まずいシチュ－： HP+20

うまいシチュ－： HP+40，攻击力+1–1

王样のシチュ－： HP+60，攻击力+2–2，会心+20

神样のシチュ－： HP+100，攻击力+5–5，着火睡眠耐性+10，会心+20，击退失衡着火睡眠性能+10

あくまのシチュ－： HP+150，攻击力+18–18，失衡+20，着火冻结睡眠性能+20



金属锻造

出现方法： マンボロスLV3掉落

在音乐中听到提示“铛”的声音后按节奏输入，一共有4个阶段，分别是普通、快、极快、普通，完成这4个阶段后就可以得到合金或者是装备了。各等级得到如下：

LV1使用材料かちん铁： かたい合金（无失误）、ざつな合金（两次以下失误）

LV2使用材料かちん铁： すごい合金（无失误）、ざつな合金×3（两次以下失误）

LV2使用材料ミ－スリル： 神系装备（无失误）、すごい合金（两次以下失误）

LV3使用材料かちん铁： まほうの合金

LV3使用材料アダマンマン： 魔系装备(无失误）、まほうの合金（两次以下失误）





钟姑娘跳舞

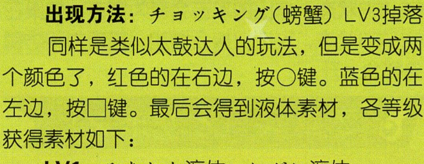
出现方法：神住まう空の城获得

和太鼓达人一个玩法，先给他素材，然后完成全部曲子后，会根据素材的等级和曲子完成的情况得到点数，也就是这个游戏中的金钱。

在完成曲子时，最后的连打部分很重要，一定要多打。不过在这里赚点数一个是要消耗素材，再有就是不是很多。不过优点是不用出征，比较快。



炼金术



出现方法：チョッキング（螃蟹）LV3掉落

同样是类似太鼓达人的玩法，但是变成两个颜色了，红色的在右边，按○键。蓝色的在左边，按□键。最后会得到液体素材，各等级获得素材如下：

LV1：みなれた液体、にがい液体

LV2：にがい液体、しげきの液体

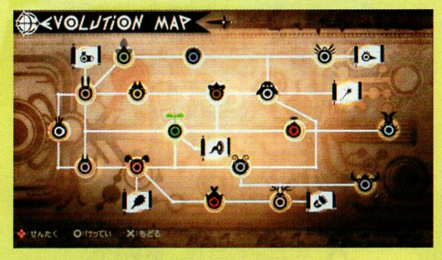
LV3：にじいろの液体



要想获胜，必先知己

兵种升级路线

在通过“マテ—ルの芽を守る者にて”这一关后，就可以生产兵种了。默认的兵种一共有3种，上级兵种有6种。具体生产路线如升级路线图所示，只要生产出相应的种族，相应的兵种就可以生产，上级兵种最多一队只能有3个。



枪兵（やりポン）



默认兵种，最多6个。

队伍里主要的伤害输出兵种，并且十分稳定。枪兵属于中距离攻击的兵种，投掷标枪不受风向的影响。不过HP方面比较欠缺，而且没有装备的防具（一般PATAPON除外），推荐选择攻击速度和会心高的种族。

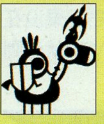
FEVER时会跳到空中投掷标枪，攻击距离会有提升。

攻击之歌（○○□○）：会向斜上方扔出标枪攻击中距离的敌人。

防御之歌（△△□○）：会向斜下方扔出标枪攻击近距离的敌人。

忍耐之歌（○○△△）：使用后如果没在FEVER状态会跳起扔枪，如果在FEVER状态则和攻击之歌相同。

骑兵（きばポン）



枪兵高级兵种，最多3个。

骑兵是队伍里移动速度最快的兵种，突击能力也是第一。并且有着一击脱离的攻击方法，在突击中可以达到对敌人连续伤害，但是如果不在FEVER状态就没法发挥出他真正的实力。推荐选择移动速度和击退高的种族。

FEVER时突击的距离长，可以给对手连续伤害，并且突击中还有防御力提升效果。

攻击之歌（○○□○）：会用普通攻击，在FEVER中为突击。

防御之歌（△△□○）：会原地待机。

忍耐之歌（○○△△）：使用后如果没在FEVER状态，作出的攻击会变为突击。如果在FEVER状态，攻击次数会增加，攻击力和防御力都会上升。

飞鸟兵（とりポン）



枪兵高级兵种，最多3个。

可以说是飞在空中的枪兵，武器抛物线攻击。虽然数量比较少，但是伤害输出并不弱。要注意的是虽然可以来自地上的攻击，但是仍会被枪兵弓兵等打到。受到冻结和睡眠状态会落在地面。推荐选择攻击速度和会心发生率高的种族。

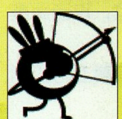
FEVER时攻击歌中变为空中三连射，攻击距离也会有提升。

攻击之歌(○○□○):向斜上方投掷标枪。

防御之歌（△△□○）：向斜下方投掷标枪，即便是FEVER状态下也会是单发。

忍耐之歌（○○△△）：使用后如果没在FEVER状态会用三连射，如果在FEVER状态则和攻击之歌相同。

弓兵（ゆみポン）



默认兵种，最多6个。

在队伍里是射程最远的兵种，并且可以提前发现攻击目标，进行先制攻击，是后方的主攻手。箭的射击轨迹为抛物线，会受风的影响。弓兵的HP少，攻击频率高，特别是在FEVER状态下。推荐选择攻击速度或失衡发生率高的种族。

FEVER时攻击歌变为三连射，射程和攻击力有提升。

攻击之歌(○○□○)：用弓进行远程射击。

防御之歌(△△□○):用弓进行中距离射击。

忍耐之歌（○○△△）：使用后如果没在FEVER状态会用三连射，如果在FEVER状态则和攻击之歌相同。

魔法兵（まほポン）



弓兵高级兵种，最多3个。

使用魔法杖上的魔法进行攻击，攻击方式多种多样。可以使用范围攻击魔法，还可以使用支援魔法进行增加防御、异常状态回复或HP回复，是队伍中唯一一个会回复的兵种。推荐选择异常状态发生率高的种族，可以根据魔杖选择。

FEVER时部分魔法会强化，魔法等级参看下表。

攻击之歌（○○□○)：使用魔法杖的魔法1。

防御之歌（△△□○）：使用魔法杖的魔法2（部分魔法杖没有第二个魔法）。

忍耐之歌(○○△△)：使用后部分魔法强化。

魔法效果表

魔法	效果
魔法弹	魔法弹攻击，有跳弹效果
冰锥	冰锥攻击，有跳弹效果
火球	火球攻击，爆炸后有溅射效果
闪电	敌人头上闪电攻击
冰雹	从天而降的冰雹攻击
地下火焰	从地下冒出的熔岩火焰
大爆炸	以敌人为目标定点大爆炸
连锁闪电	敌人上空大范围闪电攻击
防护魔法	提升全体防御力
回复魔法	回复全体HP
治愈魔法	回复全体异常状态

杖附带魔法(以下以FEVER状态为准)

杖名称	攻击歌效果	防御歌效果	蓄力歌效果
木の杖	魔法弹	防护魔法	冰锥
铁の杖	魔法弹	防护魔法	火球
银の杖	魔法弹	防护魔法	闪电
守りの杖	防护魔法	防护魔法	防护魔法
炎の杖	火球	防护魔法	火球
冰の杖	冰锥	防护魔法	冰锥
雷の杖	闪电	防护魔法	闪电
轰炎の杖	火球	火球	火球
轰冰の杖	冰锥	冰锥	冰锥
轰雷の杖	闪电	闪电	闪电
愈しの杖	治愈魔法	治愈魔法	治愈魔法
回复の杖	魔法弹	回复魔法	魔法弹
タイコの杖	火球	回复魔法	地下火焰
神杖	地下火焰	防护魔法	大爆炸
ハテンの杖	闪电	回复魔法	连锁闪电
魔杖ルーン	冰雹	治愈魔法	冰雹

音乐兵（めがポン）



弓兵高级兵种，最多3个。

音乐兵在本次被削弱的很厉害，攻击力有所下降，基本上变成以打状态攻击为主的职业了。和弓手一样，音符会受风向影响。他的音符是群体攻击的，不过音乐兵弱点是HP太少了。推荐选择异常状态发生率高的种族，或攻击速度快的。

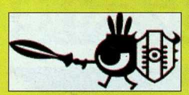
FEVER时攻击距离增加，攻击力也大幅度增加。

攻击之歌(○○□○)：红色带有着火效果的音符。

防御之歌（△△□○）：蓝色音符，攻击角度比较高。

忍耐之歌（○○△△）：使用后和攻击之歌效果一样，只是攻击力高一些。

盾兵（たてポン）



默认兵种，最多6个。

队伍中最强防御兵种，唯一一个可以用盾防御的。冲在队伍的最前面，为队伍挡下地面上进攻的敌人。特别是在FEVER状态下使用防御歌，说他是小强也不足为过了，不过缺点是缺乏强力攻击手段。推荐击退无效和高HP的种族。

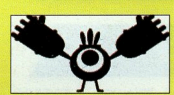
FEVER时防御力大幅度上升，会使用盾防御。

攻击之歌（○○□○）：到敌人身边使用单手武器攻击。

防御之歌（△△□○）：盾牌变大原地防御，并且防御力增加。

忍耐之歌（○○△△）：使用后再用攻击之歌会使出升龙剑。

机械兵（ろぼポン）



盾兵高级兵种，最多3个。

拥有两个机械腕的战士，属于队伍中的攻击能手，位置在巨人兵和盾兵之后。特点是可以装备两个腕部武器，即便两个不是同一武器也可以，所以在武器的搭配方面的自由度就上升了，不过HP一般。推荐攻击力高和高HP的种族。

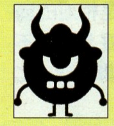
FEVER时攻击力上升，并且对障碍物或者敌方建筑设施的伤害增大。

攻击之歌（○○□○）：走到敌方身边，用手腕攻击。

防御之歌(△△□○)：回到原来的位置进行防御。

忍耐之歌（○○△△）：使用后再用攻击之歌会变成举起石头扔出去，伤害较高，可以打击中距离敌人。

巨人兵（でかポン）



盾兵高级兵种，最多3个。

被成为队伍中的肉盾，同时也是队伍中攻击力最高的兵种。攻击力下限和上限的差距比较大，攻击速度也相对缓慢，不过HP比较多，而且不容易被击退。可以放在前面抗住敌人攻击而且有利打击敌人。推荐攻击力高和HP高的种族。

FEVER时攻击力全面上升，行动速度略有提高。

攻击之歌（○○□○）：走到敌人身边用棍棒类武器攻击。

防御之歌(△△□○):攻击自己身边的敌人。

忍耐之歌（○○△△）：使用后再用攻击之歌会用出大地一击，可以让陆地上的假面军士兵失衡。

英雄（ヒーロー）



英雄是这次新加入的要素，也可以算是队伍中的主角吧。英雄只能有一个，可以随意转职，但是要是自己已经能造的兵种。不光可以转职，还可以转换种族，但可以转换的种族只能是你所转兵种所在队伍中有的。英雄在能力上，除了面具能增加能力外，其他和正常兵种是相同的。在出击的时候，英雄是强制出击的。战斗中，除了被即死攻击打中，其他战斗不能后一定时间后会自动复活。在FEVER中如果你按的节奏4下都是最准确的，那么会发动英雄技能，在几个歌里，只有在行进歌时候才不会发动，其他的歌中如果按出了英雄节奏，英雄都会优先发动英雄技能，而无视歌的命令。以下是各职业的英雄技能：

枪兵：跳起后投出带光的枪，枪的落点会起大爆炸，范围内都会有伤害，，对BOSS和障碍物伤害较大。

盾兵：包括旗手在内，我方全体无敌状态，除了即死攻击外，任何攻击及异常状态都无效。

弓兵：带有贯穿的弓箭连射，连射速度受攻击速度影响。

骑兵：带着闪光的冲刺攻击，冲刺距离比一般骑兵长，冲刺的时候3连击。

巨人兵：挥动武器前进，可以形成多段伤



攻略研究

害，前进速度和受移动速度影响，但攻击频率是固定的，不受攻击速度影响。也就是说可以用一些慢速高伤害武器。

音乐兵：发出带冻结效果的蓝色音符三连发，受风向影响，对障碍物伤害大。

飞鸟兵：和枪兵的攻击差不多，不过投出的叉子是带有贯通效果的，到地面上才爆炸。

机械兵：和巨人兵的攻击差不多，挥动双臂前进攻击，同样受移动速度影响，攻击不受攻击速度影响。

魔法兵：空中降下陨石，发动比较慢，但范围大，对建筑物伤害大，带有着火效果。

种族也是部队组成的关键

 ノーマル系

最普通的PATAPON，升级后会少许变强，5级后对各种异常状态抵抗率提高10%。10级后对各种异常状态抵抗率提升20%。除了魔法兵和巨人兵外，其他都可以佩戴头装备，能力比较中庸，不过可以适合各种兵种。

 ピョピョ系

移动速度比较快，冻结抵抗率20%，受到火系伤害较大。5级后移动速度提升，冻结抵抗率和火系伤害没变。10级后移动速度更快，冻结无效，受到火系伤害较大，此外会心、失衡、击退效果也提高了。适合骑兵、

 ブヒョッコ系

失衡率、击退率比较高，攻击速度比较慢。5级后这两项提高，10级后失衡率达到100%，并且不会被击退，但攻击速度还是慢，而且会心率比较低。适合机械兵和巨大兵，另外，也比较适合骑兵，虽然攻击速度慢一点，但是不会被击退，而且失衡率高，对假面军比较适合。

 ニョンタマ系

会心率全种族中第二，着火抵抗20%，受到雷的伤害比较少。5级后着火抵抗达到40%，10级后会心率能成长到215%，着火无效，受到雷的伤害较少。由于会心高，攻击速度也一般，比较适合音乐兵和飞鸟兵。

 フミャ系

攻击速度和会心率比较高，但弱冰。5级后攻击速度和会心率再提升，10级后会心和攻击速度比较优秀，但弱冰的事实仍然没改变。由于会心和攻击速度优秀，所以最适合的就是枪兵，弓兵也可以。

 ワンダ系

这个种族最大的特点是攻击力和失衡率高，但是容易中睡眠是弱点。等级提升后，伤害的最小值和最大值相差不多，攻击伤害安定，失衡率也能提升到50%。由于这两点，比较适合骑兵和盾兵，可以保证输出非常稳定。

 メニョッキ系

全种族中失衡率和HP最高，但是着火抵抗率是负的，非常容易中着火状态，此外受到火系伤害2倍。10级之后HP可以达到600多，失衡率215%。这个种族适合弓兵，由于失衡高，弓兵的攻击频率高，经常可以把BOSS打失衡。

 チク系

攻击速度最快的种族，会心率20%，但是防御力比较弱，受到伤害会比一般的高一些，冻结抵抗率也比较弱。到10级后一般武器攻击速度可以达到0.2，就算是用巨系武器也能到0.6。比较适合弓兵，特别适合枪兵，飞鸟兵。

 ウホホ系

攻击力比较弱，但是着火、睡眠、冻结的发生率比较高，失衡率也略有一些。攻击速度方面也比较优秀，到10级后攻击速度到达1.00。由于攻击力不高，速度快，异常发生率比较高，比较适合做魔法兵，或者是音乐兵。

 チギョピ系

会心率、失衡率、伤害和攻击性能都略强，但都不算出众。会心抵抗30%，但是相对的弱冰火雷属性伤害。10级之后攻击速度上升，不会被敌人会心一击，其他各项还是不算出众。比较适合做枪兵和骑兵。

交友 湖北 刘惠菁
我打算用学校电脑课的时候把口袋的RANGER给打通了！有创意吧！
女，15，湖北省荆州市沙市区瑶草小区15栋，QQ412734621

モフ系

HP较多，火以外的伤害减轻，但是攻击速度比较慢。10级后HP可以达到520，冻结抵抗率也十分高，但是对着火抵抗和火属性伤害还是比较苦手。由于冻结抵抗率比较高，弱点也只有火以外的伤害，所以比较适合飞鸟兵，能避免从天上被冻下来。



コッペン系

冻结发生率和冻结抵抗率最高的种族，冰系伤害减轻，但是对火和雷的伤害比较弱。10级之后拥有最高的冻结性能，同时有着冻结无效的特点。比较适合做魔法冰，特别是使用魔杖的，借助强大的冻结性能可以将很多敌人冻住。



マッシユ系

击退率效果和睡眠发生率很强，是全种族里最高的。10级时睡眠发生率300，击退率330。除此之外弱火，而且攻击力也不高，但是睡眠抵抗率也很高。比较适合做弓兵或者枪兵，利用高攻击频率把BOSS打成倒地状态。



カノッコ系

攻击力比较强，会心、击退率、失衡率发生率和抵抗率较强。10级之后HP比较多，敌方会心、击退、失衡全无效，可以说就是为肉搏战而生。比较适合做巨大兵或机械兵，利用HP和击退失衡无效的优势，可以冲在最前线。



サバラ系

攻击力虽然不算出众，但也不算低，会心率是全种族最高的。在10级的时候可以达到415%，移动速度1.2倍，而且睡眠无效。比较适合做枪兵或骑兵，骑兵利用高移动速度快速突击，高会心率也可以带来非常可观的伤害。



モギユ系

全种族中攻击力和HP最高。除此之外，失衡率也非常可观。不过缺点也很明显，移动速度和攻击速度都比较慢，但是鉴于高HP和高攻击力的原因，这个种族比较适合做巨大兵或机械兵，特别是英雄技能，可以无视攻击速度。



ギャバ系

攻击力比较高，除了火、冰、雷以外伤害减半。10级之后火属性伤害无效化，而且拥有最强的着火性能。这个种族适合做魔法师或枪兵弓手，魔法师配神杖，攻击时是用喷火，枪兵和弓手配轰炎系武器，便于打BOSS的部位破坏。

攻略研究

各种实用心得杂谈

BOSS战简要心得

BOSS战说难也难说简单也简单，由于版面原因，在这里就不做每个BOSS的详细打法了只给出一些本人在BOSS战中积累的心得。

1、击退率、失衡率非常重要。在BOSS战中，这两项对打BOSS非常有帮助，前面说过了，击退率高可以把BOSS打倒在地出大硬直，之后就随你打了。失衡率打出BOSS硬直后，可以让BOSS的行动取消。如果你的队伍偏这两项其中一项，就可以把BOSS打得硬直循环，无法攻击，也称为锁BOSS。这样一来BOSS就可以很顺利的击败了。

2、不搞英雄主义。为什么这么说呢，因为英雄的节奏一旦按出来，除了行进之歌是按歌的命令行动，其他时候都是发动英雄技能。如果说是盾兵的英雄技能还好办，毕竟是无敌效果，只要不中即死攻击就没事。但是如果是其他兵种的英雄，发动英雄技能时必然无法回避攻击。如果是按照英雄的行动来打BOSS很可能全军都受到攻击。所以，平时下达行动指令的时候，一定要以大局为重，不要搞英雄主义。

3、故意按错是战术。一般按错的时候都是负面效果，直接停止行动，FEVER状态停止了。不过也有需要按错的时候，比如在躲一些BOSS的即死攻击时，按后退指令可能来不及，但是如果按错的话，就可以立刻回到旗手的位置，回避攻击。

4、活用各种歌战斗。战斗中一般常用的是前进和进攻的，学会和逃跑和跳跃之后要用这两个歌躲避BOSS攻击保命。但是有两个歌估计大家使用频率比较低，一个是蓄力用的忍耐之歌，另外一个就是防御歌。防御歌活用方法一个是枪兵的近距离攻击，另外还有魔法兵的魔



法，另外像BOSS的一些大威力攻击也是可以用防御歌应对的。忍耐之歌也经常能有一些特别效果，比如巨人兵和机械兵的攻击。

剧情关卡要点

ゴーンの试练：在这一关中要带着雨之奇迹出战，不然会任务失败。

假面の国と三神将：这一关中前进时不能出FEVER状态，到达敌人阵地后也不能主动攻击，要等所有对话完毕后再开始攻击，不然敌人会有无限增援。

キラリ星と黑い星：要紧跟着星星走，不要被他落下，也不要把他落下。听完对话之后就可以通过了

超绝望：剧情必定败北的战斗，以后还会再回来打。

素材装备应该怎么刷

打BOSS刷素材的原理是把BOSS打成失衡状态，就会掉落素材。稀有道具和装备是要先把BOSS打成倒地硬直状态，打成失衡状态，就会掉落。在兵种和装备选择方面，可以选择击退和失衡率比较高。

刷点数最合适的关卡是防御和攻击的训练，一共分3个级别，只要保证3次防御歌，3次攻击歌，如此循环就可以完成这个关卡，而且还可以得到大量的点数，一般都可以得到2500点左右，最后还能得到稀有素材和装备，一次只用10分钟，比起刷假面恶魔，划算多了。

装备方面肯定是要打假面军的，“えっこらオアシス大争夺战”和“超希望への放物线”是获得装备的好地方，特别是后者，可以刷到很多后期武器。



复数稀有装备获得法

BOSS系可以掉3类装备，タイコ系、巨系、ハテン系，一般BOSS只会掉一个，而且如果得到一个之后就不会再得到了。但是雪龙可以说是专门刷高级装备的，按照上面刷素材的方法，有可能在这一次掉落两个以上相同装备，如果出现两个以上相同装备，在这次战斗胜利后就会得到复数相同稀有装备了。

面具效果及入手方法一栏

名前	性能	入手方法
メラニャ	火伤害减轻(小)	ドドンガ战への卵
ナメラニャ	火伤害减轻(中)	ドドンガ战への卵
ダメラニャ	火伤害减轻(大)	ドドンガ战への卵
ダメラニャン	火伤害减轻(最大)	ドドンガ战への卵
シトト	着火抵抗率(小)+10%	マジドンガ战への卵
シットン	着火抵抗率(中)+30%	マジドンガ战への卵
シットリヨ	着火抵抗率(大)+60%	マジドンガ战への卵
シットリーネ	着火抵抗率(最大)+100%	マジドンガ战への卵
ビヨヨ	失衡回避(小)	ザックネル战への卵
ビヨヨン	失衡回避(中)	ザックネル战への卵
ビヨロロン	失衡回避(大)	ザックネル战への卵
バビヨビヨン	失衡回避(最大)	ザックネル战への卵
グララ	失衡发生率(小)	ドカクネル战への卵
グラララン	失衡发生率(中)	ドカクネル战への卵
グラングラン	失衡发生率(大)	ドカクネル战への卵
グラランダー	失衡发生率(最大)+100%	ドカクネル战への卵
ドシシ	击退回避(小)	ガイン战への卵
ドッシリ	击退回避(中)	ガイン战への卵
ズンドシリ	击退回避(大)	ガイン战への卵
ドシリッタン	击退回避(最大)	ガイン战への卵
オトト	击退率(小)+10%	ドガイン战への卵
オットト	击退率(中)+30%	ドガイン战への卵
オットトト	击退率(大)+60%	ドガイン战への卵
オトトドッコ	击退率(最大)+100%	ドガイン战への卵
ヒララ	会心回避(小)	チョッキンナ战への卵
ヒラリン	会心回避(中)	チョッキンナ战への卵
ヒラララット	会心回避(大)	チョッキンナ战への卵
ヒラリンマル	会心回避(最大)	チョッキンナ战への卵
ピシリ	会心率(小)	チョッキング战への卵
ピシャリン	会心率(中)	チョッキング战への卵
ドンピシャ	会心率(大)	チョッキング战への卵
ドピシャナ	会心率(最大)	チョッキング战への卵
ジリン	睡眠回避(小)	シュクル战への卵
ジリリン	睡眠回避(中)	シュクル战への卵

名前	性能	入手方法
ジンジリン	睡眠回避(大)	シュクル战への卵
ジリリンタン	睡眠回避(最大)	シュクル战への卵
ネコロ	睡眠发生率(小)	シュシュクル战への卵
ネンコロ	睡眠发生率(中)	シュシュクル战への卵
ネンコロリ	睡眠发生率(大)	シュシュクル战への卵
ネコロリンヨ	睡眠发生率(最大)+100%	シュシュクル战への卵
ゴチチ	攻击力UP(小)+2-6	ガルル战への卵
ゴッチン	攻击力UP(中)+6-18	ガルル战への卵
ゴッチンコ	攻击力UP(大)+12-36	ガルル战への卵
ゴチガチデス	攻击力UP(最大)+20-60	ガルル战への卵
カキン	通常攻击减轻(小)	ゴルル战への卵
カキコキ	通常攻击减轻(中)	ゴルル战への卵
カッキンコ	通常攻击减轻(大)	ゴルル战への卵
カッコキング	通常攻击减轻(最大)	ゴルル战への卵
ガシシ	HP+50	モーチッチチ战への卵
ガッシン	HP+150	モーチッチチ战への卵
ズガッシ	HP+250	モーチッチチ战への卵
ガッシンガー	HP+400	モーチッチチ战への卵
メララ	着火率(小)+10%	フェニッチ战への卵

名前	性能	入手方法
メラッチ	着火率(中)+30%	フェニッチ战への卵
メラアチチ	着火率(大)+60%	フェニッチ战への卵
メラアチーゼ	着火率(最大)+100%	フェニッチ战への卵
ノンブル	冰伤害减轻(小)	マンボス战への卵
ノンブルル	冰伤害减轻(中)	マンボス战への卵
ノンノーブル	冰伤害减轻(大)	マンボス战への卵
ノンブルッサ	冰伤害减轻(最大)	マンボス战への卵
ポポカ	冰结回避(小)+10%	マンボロス战への卵
ポカポカ	冰结回避(中)+30%	マンボロス战への卵
ポポポッカ	冰结回避(大)+60%	マンボロス战への卵
ポポポカーナ	冰结回避(最大)+100%	マンボロス战への卵
スタタ	移动速度(小)	センチュラ战への卵
スッタタ	移动速度(中)	センチュラ战への卵
スタタッタン	移动速度(大)	センチュラ战への卵
スタタンオー	移动速度(最大)	センチュラ战への卵
シュバ	攻击速度(小)19/20	初期装备
シュババ	攻击速度(中)4/5	ダラチュラ战への卵
シュバビヤ	攻击速度(大)1/2	ダラチュラ战への卵
シュババッサ	攻击速度(最大)1/5	ダラチュラ战への卵

名前	性能	入手方法
カチコ	所有伤害减轻(小)攻击速度少许变慢	キャノギアス战への卵
カチコチ	所有伤害减轻(中)攻击速度少许变慢	キャノギアス战への卵
カッチンコ	所有伤害减轻(大)攻击速度少许变慢	キャノギアス战への卵
カチンコッチ	所有伤害减轻(最大)攻击速度少许变慢	キャノギアス战への卵
ズババ	攻击力/攻击速度UP(小)受到伤害增加	ギャノディアス战への卵
ズビズバ	攻击力/攻击速度UP(中)受到伤害增加	ギャノディアス战への卵
ズンズビバ	攻击力/攻击速度UP(大)受到伤害增加	ギャノディアス战への卵
ズビズバババヤ	攻击力/攻击速度UP(最大)受到伤害增加	ギャノディアス战への卵
ドギューン	HP/攻击力/失衡(小)全速度慢	デッタンカーメン战への卵
ドンギュギュ	HP/攻击力/失衡(中)伤害减轻(小)全速度慢	デッタンカーメン战への卵
ドドンギュー	HP/攻击力/失衡(大)伤害减轻(小)全速度慢	デッタンカーメン战への卵
ズッドンギュ	HP/攻击力/失衡(最大)伤害减轻(中)全速度慢	デッタンカーメン战への卵
スバサラ	攻击力/攻击速度UP(小)会心率(小)	ズッタンカーメン战への卵
ラバサラ	攻击力/攻击速度UP(中)会心率(中)	ズッタンカーメン战への卵
ラバラッサ	攻击力/攻击速度UP大会心率(大)	ズッタンカーメン战への卵
ラバサラーナ	攻击力/攻击速度UP+303/5会心率最大+200	ズッタンカーメン战への卵
カチチ	冰结发生率(小)+10%	カッチンドンガ战への卵
カチコチ	冰结发生率(中)+30%	カッチンドンガ战への卵
カチンコチン	冰结发生率(大)+60%	カッチンドンガ战への卵
カッチコチン	冰结发生率(最大)+100%	カッチンドンガ战への卵
バビリ	雷伤害减轻(小)	フアラマタラ战への卵
バビリラ	雷伤害减轻(中)	フアラマタラ战への卵
バビリーノ	雷伤害减轻(大)	フアラマタラ战への卵
バビノンノン	雷伤害减轻(最大)	フアラマタラ战への卵
ミュー	HP/攻击力/会心失衡的增加量(小)	カーメン城门战への卵
ミュート	HP/攻击力/会心失衡的增加量(中)	カーメン城门战への卵
ミュータン	HP/攻击力/会心失衡的增加量(大)	カーメン城门战への卵
ミュータロン	HP/攻击力/会心失衡的增加量(最大)	カーメン城门战への卵

攻略研究

问一下硬件达人，PSP的L键与方向键导电的版是在一起的吗？若L键失灵，去换一个要多少钱？
男，17岁，安徽省马鞍山市湖北路湖景家园，QQ532939599 安徽 朱昌明 交友



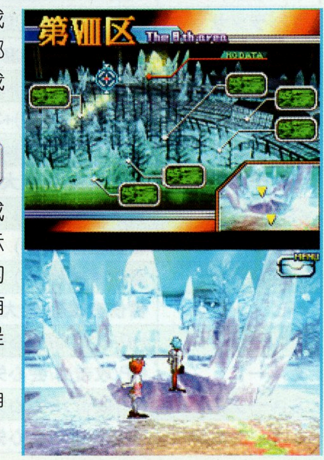
近未来。随着自植被的破坏以及温室效应的日益严重，地球的环境每况愈下，已经到了崩溃的边缘。就在这时，一种不会造成污染、使用便捷新能源成为了人们的救星——由某公司开发的，被称为Mysticker的神奇贴纸。正如它的名字一样，这种能源的秘密甚至连开发者也并不完全知晓。人们只知道将对应图案（属性）的Mysticker贴在物体上，就可以得到热量、电能、风力等多种多样的能源，于是一种以Mysticker能源为中心的时代开始了。

通常来讲，Mysticker的作用方法是贴到物体上，由于会对生物体产生很严重的伤害，所以Mysticker被严禁使用在人体上。但不知为何,有小部分人拥有着独特的素质，只要稍加训练，就可以引出贴在身上的Mysticker的力量，并且驱使其进行打斗，这类人被称为“blazer driver”。随着Mysticker的普及，blazer driver利用Mysticker进行犯罪的情况与愈演愈烈,一般警力很难进行管理。于是，Mysticker预防犯罪科也就应运成立了……

游戏系统简析

本游戏的类型是一款RPG。游戏的大致流程是：在基地受领任务——出发到指定任务地点进行探索和冒险——完成任务后收取奖励返回基地。

战斗时，游戏采用ATB（半真实时间制），类似贴纸游戏的战斗方法，所以贴纸（也就是贴纸、Mysticker，怎么叫都行）的收集和卡组的编排就是游戏的重头部分啦。接下来我们就循序渐进了解游戏系统吧。



地图探索系统

如右图，这就是游戏的地图画面。玩家可以使用十字键或者触笔进行移动。下屏是角色目前所处的位置，上屏则显示着该区域的地图，去过的地方会以绿色屏幕标注，没去过的地方则显示NO DATA。除了整体地图之外，上屏右下角会有一个小窗口显示目前所在区域的地图，其中标有黄色箭头的是本区域的出入口。

主角所处的下屏往往会出现能够调查的事物或者交谈的角色，其中地上的闪光点是可以调查的地方，凑近后该地就会出

现可调查标志，按A键或者用笔点击即可调查。可以对话的人头上会有一个绿色的小方框，走近后会变成“……”的标志或者双叹号，点击即可与该人交谈。一般来说，显示叹号的话会很有可能与该角色战斗。有时也会有特殊情况，需要玩家选择选项（触笔点击即可）、输入密码（输错了也可以重来）或者玩玩仓库番的游戏(把指定的东西推到指定的位置，只要顶着标志物略长时间对着想要推动的方向移动即可)，相信难不倒大家。

TIPS 除了有明显标志的对话或调查之外，任务中也常见有只要走近就自动发生剧情的情况，要根据剧情注意角色的活动——有时在任务中并不一定要进行无谓的战斗，略加绕路就可以大大提高效率，某些关卡甚至可以完全避免战斗(这类关卡也是刷钱的好地方)。此外，任务的地图中往往会散落着各类Mysticker或者碎片等好东西，只要注意调查往往可以有不少收获—每个任务的地图掉落物都是不一样的，所以进行任务时尽量多调查吧!有时可调查的闪光点会被前景遮住，或者由于拉远镜头而显得很不显眼乃至与背景色太过相似不容易辨认,能否发现这种“隐藏宝箱”就要考验玩家的探索精神了。

基地设施一览

基地是主角一行的根据地，里面有各类基础设施，这里就要对这些设施进行介绍。首先要说明的一点是，基地的设施并非是一开始就完全开放的，所以一开始会有很多地方无法使用，放心发展剧情即可逐步解锁。在游戏中加入的同伴们会随时呆在基地里，只要与其对话，就可以让其加入队伍一同进行任务。要注意的是，某些特殊任务或者剧情过后同伴会自动脱队，不要不小心忘记了。



→任务全都可以随便放弃也不会有惩罚，利用这点可以反复拣东西。



←获得的卡，可以在图鉴中确认什么卡包可以出，做到有的放矢吧。

左1，科学技术部：以默认的支部长室前(基地中央）向左第一个房间，下同。这里是科学技术部，也就是商店。商店分为买、卖和修复三项。“买”是购买卡包，每包卡里有5张Mysticker，至于是哪五张就要看运气了，玩过游戏王的同学大概都会有概念。随着游戏进度发展，新的卡包会逐步追加，老的基本包也会提升档次（比如从α提到β），这时卡包的名字上将会出现上下箭头，点击即可调整购买卡包的档次。“卖”就是把没有用的贴纸（由于每张卡牌组里只限3张，所以多出来的可以放心卖掉)丢到左下角的购物车里换成钱。“修复”这个选项比较特殊，在任务中，我们经常能在地图中捡到破损的Mysticker贴纸，利用修复选项可以将之还原成贴纸。破损的贴纸有些只有一个部分，有些则分为几个碎片，后者就需要拥有所有碎片才能进行修复。

TIPS 这个游戏的金钱很紧张，所以购买昂贵的卡包之前记得存档方便S/L。虽然基地的商店通常并不会卖什么好东西，但有时(如完成了特定任务时)店员会给主角珍贵的ARM–Mysticker装备卡，所以不妨经常来看看。修复的价格比较昂贵，要量力而行，一般来说，单张的破损品都是卡包中的罕贵卡，而多碎片的破损品则有可能是买不到的好东西。(我记得我很早就弄了张F.D贴纸)

左2，酒吧：酒吧中有两个NPC，在右侧的NPC处可以改变文字的显示速度（逐行或者整框显示），左侧的那位则可以让与主角同行的同伴脱队（不过说起来，这个功能并不会经常用到）。

右1，密码机：贴纸游戏传统的密码输入设备，在这里输入指定密码就可以开启某些要素——不过谁知道有什么呢，目前为止官方只公布了三张贴纸的密码。

ドン・キホーテ：ワガサニギリミクヌウセニ
神立：レマヘボメサマゲノエヤネ
ソロモン：ヒチエグオゴザレトゾザニ

“神立”需要的武器“玉茧”是大地的武器，暂时还得不到，剩下的两张倒是很好用的。期望其他一些武器的LEGEND卡如杀界等都能够得到，这样这些因为没有LEGEND而打了折扣的武器就有了更广的发挥空间。

右上，对战室：重要的设施之一，直到第三章才能开启。在剧情中可以遇到各种各样的角色，与这些角色（不但包括敌人BOSS，同伴也算哦）对战或者合作之后，其信息就会被记入战斗机器内，主角可以通过与模拟敌人战斗来得到贴纸。对战分为1vs1和2vs2两个形式，每位可以挑战的虚拟角色都有一个“研究课题”，依据玩家在战斗中的表现，战斗后就有可能完成“研究课题”，得到珍贵的贴纸。课题的完成条件并不明确，有时需要快速击败对手，有时则需要让对手使出特定技巧再获胜。



TIPS 后期很多课题战斗都需要多次战斗才能完成，所以不妨多试几次，即使没有完成课题也往往可以得到不错的卡。尤其值得去刷的是不少武器的LEGEND-MYSTICKER（专属强力4级贴纸，后述）都是通过课题研究得到的。

右2，通讯室：同样是需要游戏中期才能够开启的通信对战地点。说实话确实很多东西要到后期才能成型，所以开得一点也不算晚……在这里可以选择使用无线对战、WIFI对战和贴纸交换。要使用WIFI的话，首先要点击下方菜单的“WIFI”按钮进行登录，第一次登入会分配到自己的号码，可以在WIFI按钮旁边的friend按钮中查阅。同样，其他人的号码也是在这里登入和修改查阅的。同时有wifi环境和旁边的朋友时，可以点选下方的“wifi”按钮或者“wireless”按钮进行切换。

→通信对战必须带个同伴（一般情况下），选择合适的同伴吧。

支部长室：在中央的桌子上可以接受任务，方法是将任务前面的图标用触笔拖到主角的身上。有多章节时，点击上方章节名旁边的箭头可以切换章节。任务分为很多种，其中标有N字的是可以反复完成的自由任务，S则表示只能完成一次的剧情任务。除此之外，还有卡组固定任务（前面是一个卡包标志）、限时任务（必须在规定时间内完成）、连战任务（战后HP不回复满，有时打败旧的敌人会有新手出来顶上）等。出击之前记得检查任务条件哦。



TIPS 有些任务会规定同伴或者强制同伴离队，要注意。此外之前打过的BOSS有时也会在自由任务中出现，可不要大意没有做好准备就去打。不过反过来，也可以利用自由任务提前将BOSS资料收进对战机。有些任务，甚至包括只能打一次的主线任务当中都可以捡到散落的破损贴纸或者完整贴纸，所以做任务时候一定要尽量探索地图，尤其是主线任务，最好探过了地图再去打目标敌人。有些任务的战斗可以通过绕路避免，这类任务可以用来刷钱。

卡组的构筑方法



作为RPG游戏，战斗系统自然是重点之一——而本作的这个重点做得相当不错。接下来的内容就是菜单各项说明、组卡方法战斗系统的说明和解析。需要注意的是本作的战斗系统是逐步展开的，随着进度的发展而渐渐开启要素，所以一开始游戏可能并不会体会到微妙之处，有许多要素也不知道如何体现。总之，循序渐进即可。



游戏中点击下屏右上的菜单即可打开菜单，菜单的最下方有三个按钮，左侧是图鉴查阅，中间是存档，右下角则是退出。如果是在任务中，左下角还会出现“任务”按钮，用以放弃任务或者确认任务情况。多数功能按钮都在上方。比如，点击“ストレージ装备”就可以进入卡组的编辑画面。游戏可以保存8副卡组，点选卡组，下方出现的选项卡从左到右依次是选用、编辑、复制、删除和退出。选择第二项编辑即可进入组卡画面。游戏的一付卡组包括了30张贴纸，其中在上屏最左侧标注着LR的两张贴纸是ARM-Mysticker，这两张贴纸决定了卡组的大致属性取向和战略方针；中间的24张则是卡组的主要部分，通过三种类24张的贴纸搭配，可以实现种种风格的战术。最右边的一栏刚开始是空的，后来则标注着“P”字，这里的四张贴纸并不会在主角战斗时被抽到，而是给协力预备的，在某些时候（如某些贴纸的效果、发动友情连锁时）会使用这四张卡。卡组完成后，在上屏左下角会体现出攻击、防御和速度的重视程度，不用太在意。



对于卡组的编辑是在下屏进行的。下屏的左上角是“整理“按钮，点选按钮可以按照一定的标准显示特定贴纸，屏幕左下的一列代表目前卡组中的卡牌，点击上面的左右箭头可以切换选择的区域（在上屏确认），想要加入或者替换某张贴纸，只要从中间的贴纸箱里拖动贴纸进框即可，拿出贴纸也是类似操作。贴纸多时，点击右上角的箭头进行翻页。最右侧的一列按钮从上到下分别是给卡组命名、转到技能学习画面、放弃修改退出和确认修改。只有在一付卡组组合完毕并且完成命名之后才可以选择右下角的”确定“按钮保存。此外，当剧情收到同伴之后，在中央的卡箱上方会出现同伴的标识，点击同伴标识就可以编辑同伴的卡组，有限定的哦，不能随心所欲的改。



贴纸分为几个大类，分别拥有不同的特性，灵活把握各类贴纸在卡组中的比例才可以在战斗中取胜。

ARM-Mysticker：装备贴纸，左右腕分别能装备一张。装备贴纸会给手腕的攻击和防御力进行一定加成。此外，如果将与装备贴纸一样属性的贴纸贴在手腕上，还可以得到一定的能力加成，所以一般来说卡组都要围绕着武器的属性来进行构筑。



←很早得到而性能优异的灭剑，非常实用又好上手的装备，推荐。

TIPS 一个属性往往有不止一个武器，不同的武器除了初始增加能力不同，属性加成分配也各异。比如同样是火属性的“钢槌”和“兽界”，前者的基础攻击力只有10，但会随着贴纸级别提升产生很大幅度的能力增幅，最终在4级时达到110的加成超过兽界。而兽界虽然一开始有高达50的加成，在前3级时都超过钢槌，但属性增幅非常低，到四级之后最终加成只有80。如果是要速战速决，那么兽界将是个很好的选择，但进行持久战的话，还是钢槌更胜一筹。所以武器的选择要配合打法。

BOOST- Mysticker：能力增幅贴纸。这类贴纸是最为基础的贴纸，通过帖附此类贴纸，玩家可以提升手腕的攻击力和防御力（而不用



→最早能够得到的FD效果卡，而且适性是优秀的2到3，大推荐。

完全仰赖武器的属性加成），也有一些贴纸拥有特殊效果，效果多以影响能力升降为主。其中非常重要的提升战意贴纸和F.D效果贴纸值得注意。在保证能力的前提下尽量附加效果吧。

TIPS 考虑卡组搭配时除了特效之外一定要保证能力。后期有很多特效杰出的贴纸，但越是效果好的贴纸，能力和适用性往往很不理想。此外，贴纸的适用级别也是需要考虑的问题，放了一大堆东西进去但都卡在手里也是白搭。

EXTRA- Mysticker：特效附加贴纸。几乎所有的特效附加卡都对能力没有直接影响，（更加仰赖于武器属性加成），其效果则是多种多样，大部分异常状态卡都在此类里。搭配要领与BOOST一样。由于相当一部分EXTRA都在2到3级，所以记得不要因为放进太多EXTRA而导致手腕的攻击力无法提升啊，毕竟只靠武器贴纸的加成效果非常有限。



→特效强劲，但自己用的时候成功率总没有那么高，为什么呢。

TIPS EXTRA卡遵循一个原则：越是强大的特效，贴纸的适用性就越差。所以同样要考虑卡手的问题。可以适当利用适性高的贴纸作为“通配符“，即使它的能力没有那么优秀。

TECHNIQUE- Mysticker：技能卡。简单的说就是只能使用一次的类似游戏王里魔法卡的东西。技能卡的效果有些是暂时的，有些则是长久的，但无论是哪一种，都需要满足一定的条件，比如身上附加的贴纸达到指定种类数目要求，或者付出一定的HP。



←每放一张，卡组其实都少一张，更容易抽到想要的卡。

TIPS 并不是想要什么卡就能抽出什么卡，而且越是强力的卡越难于满足发动条件，所以这类卡其实是很容易卡手的，尽量把握各类贴纸在卡组中的构成方能克敌取胜。恰当的使用技能卡可以一发逆转战局。

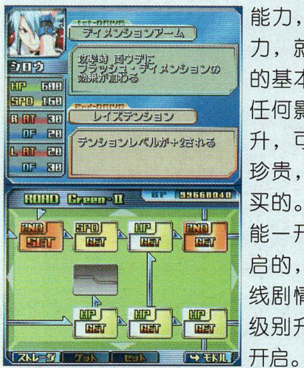
LEGEND- Mysticker：传说卡……这名字真土。简单的说来就是某把武器的专属强力4级贴纸。这类贴纸只能贴在装备某把武器的手腕上（4级位置），但数值一般来说极为强劲，而且拥有强大的特效。此外，当主角的战意（后述）达到最高点B-Drive时，还会引出更强的第二特效。使用传说卡攻击有动画CUT IN表演。



←攻击后手腕仍然可以行动的攻守一体武器。配合贯穿效果突出。

TIPS 最多只能放两张进去，但多数情况下一张即可满足需求。因为条件要求比较苛刻，所以要使用这类卡首先要保证自己卡组的出卡速度，如果抽不到或者贴不上去的话就只会添累赘。一般来说推荐使用风属性的灭剑，一来得到早，二来风属性的技能卡可以加速抽卡速度，有益于早出。顺便说一下，后期互相拆卡是很重要的战术，所以这类卡帖得总没那么牢靠……

点击“ストレージ”菜单下方的“ドライブスキル装备”按钮，或者在卡组编辑时点击“スキル”按钮，即可转到技能学习画面。通过使用战斗得到的BP点数，主角可以强化自身能力，学会各种特殊技巧，许多特技都有着十分强悍的效果，适当搭配可以极大降低难度。自然，技能是有着派生关系的，有些新技能需要以其他技能作为前缀，所以想要高级技能就积极进行学习吧。除了技能，派生树上还有一些能力，购买这些能力，就可以让主角的基本能力（不受任何影响）得到提升，可以说是比较珍贵，应该优先购买的。不过有些技能一开始是没有开启的，需要完成主线剧情，待主角的级别升高之后才会开启。



TIPS 由于双腕一共只能贴八张贴纸，所以卡牌的搭配要有一定的针对性。如果使用的是前几回合爆发力强的武器，那么级别低的贴纸就需要有相当的能力提升；如果打算提升速度的话，那么抽卡速度（也就是高级卡和低级卡的比例）就需要着重注意防止卡手。一般来说，除了少数BOSS持久战，能够把两只手都贴满贴纸的机会并不多，所以组卡时当以“快速启动第一特技”为目标。不少第一特技都拥有比较强劲的性能，善加利用即可在发动第二特技之前解决任务。个人推荐三个1st技能：初期，能够一回合抽两张贴纸的ダブルドロー；中期，能够破坏对手贴纸，阻滞其攻势的アームデストロイ；后期，能够给双腕附加F.D（无视护甲）效果的デイメンションアーム。至于第二特技，就可以按照自己的打法安排了，个人选的是提升2级战意的レイズデンション，サクセスⅡ也挺管用的。

战斗系统详解

如右上图就是本游戏的战斗画面，最多有四位角色参加战斗，通常情况是一对一或者2vs2，依据情况有可能会有1vs3等特殊组合，初期没有同伴时往往会有1vs2的不利局面发生，要注意。战斗的目的很简单：只要把对手的HP削减到0即可获胜。为了这个目的，主角需要在自己的双腕上附加各类贴纸，增强能力，从而打倒对手。我们以下屏主角的状态来进行说明。



画面信息：

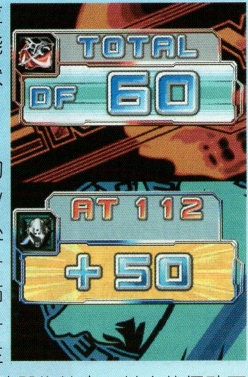
首先要注意的，是右上角的ATB槽，战斗开始后，众人的图标按照自己的速度匀速从左端向右端移动，谁到达右端，就可以获得行动的机会。每次开始行动时，双手都会聚积能量，如果采用攻击或者防御指令，就会用掉所选手腕的能量，直到下次行动才会恢复。如果双手都没有能量，则不能进行攻击或者防御。

画面左下方是主要信息区，最醒目的两个信息框是当前双腕的攻击、防御力，上面的标志则代表了当前附加的贴纸数（颜色代表了贴纸的属性），如果贴纸上附有特殊效果，则会以各种标记在栏中标注出来，如图中的EX标志即为伤害增加。在双腕状态的下方是HP和战意栏以及最右侧的卡组状况(张数和持有数)。“战意”决定了在攻击或者防御时所取的随机值范围，战意越高，JUDGEMENT MODE就越容易取到高值。当自己的HP低下时（呈黄色），战意会自动上升一级。当战意上升到最高点时，攻防都会得到强化，如果装备了传说卡，还可以诱发武器的强力潜在能力。

COOL	有可能取得负数
NORMAL	通常值，最高30
HEAT	略高，最高60
FIRE	很高，最高90
BURN	极高，很容易取得高数
B-DRIVER	最高值，可引发特殊能力

在双腕状态栏的右侧有一个菱形的标志，这个标志是个人技能发动的表示。将一只手上贴满4张贴纸就会发动特技1（ドライブスキル1st），双手都贴满则会追加发动特技2(效果叠加)。要查看某位角色具体的状态，可以点击放弃行动按钮(右下角的END)旁边的info按钮。在

这里可以查看每位角色的装备、技能已帖贴纸和异常状态等信息。



战斗方法：

每一位角色的行动分为DRAW PHASE（抽牌和处理效果）、DRIVE-MODE（往身上帖贴纸）和ATTACK-MODE（攻击）三个部分，攻击后行动即告结束。某人的行动开始后，首先是处理身上状态的效果（比如如果中毒，要先扣除HP），然后抽一张卡到手牌中（手牌最多可以持有五张，如果回合结束后手牌为5，则需要选择一张丢弃）。之后进入DRIVE-MODE。

DRIVE-MODE是帖附贴纸的环节。除了TECHNIQUE卡之外，所有的贴纸都拥有一个级别（从1-4），分别对应手腕上的第1-4个位置，只有符合位置要求才能够帖附。TECHNIQUE卡则需要满足一定的发动条件。如果不符合帖附条件，贴纸会呈灰色无法选择。将想要帖附的贴纸用笔点住，挪到手腕或者身体上即可完成帖附。每次行动，左右两腕都只能帖一张贴纸。帖完后，点击右下角的ATTACK进入攻击阶段。

攻击时，点选想要发动攻击的手腕，之后选择敌人。如果有一方进入了攻击，将在双方的攻击防御上分别在一定范围之内取一个随机值（这个伤害计算阶段被称为JUDGEMENT MODE），比较最后的结果，如果攻击力高于防御力，守备方就会受到二者差值的伤害，反之，则不受伤害。如果攻方的手腕上贴有附带特殊状态的贴纸，除了随机值之外，还会多出一个状态判定栏，是发动，MISS则不能发动。（当有多种异常状态可以发动时，只能选择其中一种）。



本作中的异常状态分为“EX-STATUS”和“MYST”两种，前者一般是一些特殊状态（如中毒、麻痹等），后者则多是状态BUFF（如速度下降、攻击可附带吸血效果等），一个角色身上可以同时附加一个EX-STATUS和两个MYST，如果有更多状态，后来的会顶掉之前的。角色每次行动结束后状态就会解除。

TIPS 战斗的节奏问题是非常需要注意的。游戏中，主角本身的速度数值非常难以提升，而一般来说，敌人的速度都会比主角略高，所以就需要使用强化卡牌或者升级速度进行补救。执行攻击和防御的指令会用掉手上积蓄的能量，如果在双手都没有能量的时候遭受攻击，就要照单全收了（连JUDGEMENT MODE都不会发生）。所以速度（尤其是2vs2时）就显得很重要。即使攻击方没有对防御方造成任何伤害，防御方手腕的能量也会消费，所以善用这一点可以解除敌人的防卫，创造适合攻击的破绽。

除了基本的状态之外，战斗中还有一些特殊效果以及特殊行动，就算只是为了自保，也非常需要了解。



BURST CHANCE：与队友的友好度和配合度提高，就可以在战斗时接受队友的邀请或者邀请队友一起进行战斗。用作攻击的ATTACK BURST发动时，受邀请方将要选择一个手腕进行支援，这个手腕攻击力的一半数值将会被加到攻击发起者的基本攻击力上。此外，JUDGEMENT MODE时，随机值是分别取攻击发动者和协力者2次（战意也被计算在内），最终的威力是由四个数相加的。要说缺点的话，就是支援方进行支援的手腕行动力会消耗掉。使用TECHNIQUE卡时，如果队友也持有相同的贴纸，就有机会进行BURST，此时，其效果会得到强化，具体的强化效果因贴纸而异，具体可以在贴纸详细说明里查阅。发动协力并不需要

协助方满足该贴纸的发动条件，当然，使用后协力方的贴纸也会消失。

F.D：全称叫做“フレッシュ.ディメンション”（FLASH · DIMENSION），是某些强力贴纸或者技能的效果，拥有F.D效果的手腕攻击时，如果对方的手上并没有F.D，那么就可以忽视对手的防御直接造成损伤。后期很多敌人都拥有类似能力，所以需要准备好对策。此外，拥有这种特效的贴纸，一般来说都有适用性小（级别要求严苛）、能力低下等缺点，所以用的时候要注意不要卡手。



→FD虽然强悍，但卡本身的负效果和低适性也要注意。

B-DRIVE：当角色的战意达到最高时，即会发动B-DRIVE状态，在这个状态下，角色的攻击力、防御力都会提升，JUDGEMENT-MODE可以转出100的高值。此外还会自动获得“行动过的手腕依然保持能量”（可以继续防御）。此外，主还则获得了引出武器隐藏能力的资格——只要武器上有装有LEGEND贴纸，就会发动强大第二特技。（如灭剑的LEGEND第二特效就是将速度的一半加到攻击上。这样可以一口气增加50以上的攻击力）



→临时提升战意达到的BD只有1回合效果，不是很合算啊。

OVER DEFENCE：敌人攻击时，选择over指令，就可以暂时性地使得防御力增加50，此时，防御的性能将会产生变化：如果敌人的攻击力低于防御力，则敌人受到二者差值的损伤；敌人的所有特殊效果和异常状态无效化。防御结束后，贴在该手腕最上方的一张贴纸（级别最高位置的）将会被破坏。利用这个系统可以对高防御但攻击力低的敌人造成有效杀伤，关键时刻还能救命。虽然会耗掉一张卡片，但附加了使得对手特效失效的效果，所以可以积极使用。

←OD能够返伤是一方面，但最重要的是能够屏蔽敌人攻击的特效。

BOSS SKILL：敌人BOSS级角色的独有特技，只要满足条件就会发动。如BEAST的特技是野生の怒，效果是每次被附加异常状态，战意都会上升一级。卡琳的特技则是如果场上有其他敌人，便不能选择她作为攻击目标。这种技能一般比较强力，可能的话应该尽量避免其发动。



同伴作战方略：收到同伴之后，点击主菜单中的同伴ICO切换到同伴的状态表，点同伴卡组上方的“ポリシー装备”按钮，即可设定同伴的战斗方略。同伴的战斗方略共有“STYLE”“TARGET”和“FRIEND”三项，STYLE是作战的整体风格，如偏重防御、偏重攻击等；TARGET则是优先选择敌人的顺序，如优先攻击BOSS，优先攻击血少的敌人。最后的FRIEND是角色与主角的友好度，友好度越高，发生BURST CHANCE的概率越高，战斗时角色也会积极协助主角。此外，相当一部分角色自己拥有独特的战斗方式，如刃的SPEED（速度重视中心），这类方式涵盖了STYLE和TARGET两项，显示为黄色的方块。通常来说，这种额外编排的战斗方略比较适合角色的战斗套路，除非你有大幅度改过队友的卡组，否则就可以放心选择这种特殊战略。



游戏全任务流程攻略

训练任务1

学习Mysticker的装备与应用。

训练任务2

特殊Mysticker的应用。



第一章

被夺的通信机（N）

先前往商店街打听，之后来到街道与盗贼战斗，胜利后前去复命。

实地训练（S）

东京1区，寻找3枚碎片。除了在地上找到一枚之外，剩下的二枚都要与敌人作战获得。

BLAZER心得1（训练）

发动特技的说明，以后就可以使用BP购买特技并升级能力了。

惯犯确保指令（N）

先在南侧的街上打败目标，之后他逃进大厦，追上去再战即可。

物资回收指令（N）

商店可以使用了哦。前往东京1区触发剧情，两场战斗后收工。

歼灭“唯我独尊”团伙（卡组限定）

第一场卡组限定战，不过说起来默认的牌组说不定比现在我们手上乱七八糟的杂牌还要好一些，所以其实还是挺容易的。

追踪秘密渠道（S）

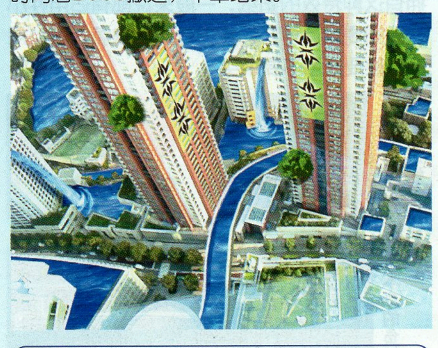
首先在中央地带进行一场1vs2对战，之后追到右边，打败对手后去神社与NPC交谈，之后找到BOSS再度交战。

9区调查指令（s，时限）

在炎热的沙漠九区，HP会随着时间缓慢下降，一旦下降到过低就会任务失败，建议准备贴纸在战斗中回复。本次刃加入了队伍，大家可以体验2vs2的战斗了。在最深处与敌人BOSSツルギ对战。BOSS的HP很高，速度超快，卡片效果也凌驾于我方，BOSS SKILL二次攻击更是凶悍……所幸此战并不需要取胜，支持一定时间后BOSS撤退，本章结束。



↑刃的风格大致是使用降速等特效牵制，最后发动BD效果进行杀伤。只要速度比他快就好打了。



要点

作为第一章还是比较简单的，要多多熟悉系统。初期的卡组属性太杂，得到火属性贴纸之后可以逐步替换。卡组固定任务给的是速度型卡组，这也是为了让玩家见识更多的打法。最后几战出现了1vs2或者2vs2，要在战斗中多多学习控制节奏。配合队友消耗掉敌人双手的能量，攻击无防备的敌人是战斗的重要技巧之一。

卡组建议

卡少，很多系统未开放，所以谈不上战术，利用战槌的高属性加成配合火属性贴纸的高攻击力即可弥补战术的单一。第一章的大部分敌人没什么油水，有钱就买标准包拓展一下卡组吧。（人物包和场景包太贵了，而且就算得到珍贵卡片也难以与卡组配合成型，所以可以先不买）



第二章



BLAZER心得2（训练任务）

学习使用OVER DEFENCE进行防守反击。

Mysticker探寻（N）

敌人的卡牌中加入了HP下降和睡眠（略过DRIVE-MODE）的危险贴纸，但本身攻击力都



不高，就是给你联系刚学会的O.D的嘛。

寻找川之美味（N）

舞台是7区。首先去右方仓库里打败敌人获得情报，之后在地图中寻找三条鱼（落物），左侧尽头的一条需要战斗，瀑布边的一条则比较隐蔽（因为视角太远），收齐后完成。

秘密竞技场（N）

首先去地下的会场，被告知需要介绍状，去电梯到3F打败敌人入手。交差后任务完成。

被封锁的水路（N）

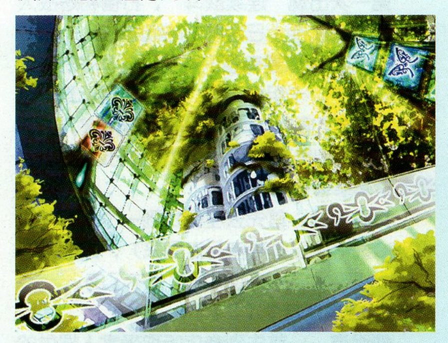
一开始发现水路被封锁，进入仓库后将木桶推到闪光点即可开启道路。分别在西侧仓库和瀑布边打败敌人后过关。

BLAZER心得3（训练任务）

学习使用两种BURST以及调整同伴作战方略和卡组。

被偷的1亿G（N）

首先去中央过道找到受害人，之后前往地下寻找嫌疑人（在地下还可以得到受害人自己的钱包，先去还给他的话能得到一张卡片）。找到后打败他，发现钱已经被转移，继续搜寻同伙并战翻，任务完成。



剑之求道者（N）

喔，本以为只是一般的任务，但没想到在任务中遇到了之前交过手的ツルギ，这次就正式打倒他吧。对手的攻击和速度依然凌驾于我方之上，但防御面其实并不突出，与同伴进行连携，争取造成其双腕无防备状态。本战的原则是速战速决，争取在其启动特技1之前解决掉。如果对方使用了F.D的话会相当麻烦，运气也是因素之一啊。

潜伏在夜间的青蛇（N）

首先在仓库里打败组织的杂鱼，之后一路来到瀑布，发现敌人居然建了个基地……汗，统统干掉。



←塔玛偏重防守干扰，后期一些效果挺实用，输出主要靠OD效果。

タマキ出击!（S）

带领女主角来到都厅顶楼进行二连战。女主角的防御面还算不错，但敌人会使用O.D反击，女主角的HP又很少，所以最好准备一些加血贴纸。尤其要当心的是不要贸然发动BURST CHANCE，否则无防备的女主角受到濒死后战意提升的敌人攻击很容易出危险。

“神狩”夺还（S）

女主角限定出场但不参与战斗。首先在中庭与大地（タイチ）发生战斗，但双方随后和解。之后去地下与敌人交战，战斗结束后上到3F，遇到了敌人四天王之一的BEAST（禽兽！）。与大地一起将其打败之后，他解放了装备的真正力量，以高达400多的攻击一击秒杀了主角……危急时刻大地与主角协力发动了神狩和玉茧的真正力量，击退了BEAST。

攻略研究

要点

开启了很多新系统,大家要多多熟练哦。本章的战斗重点无疑是两个BOSS，BOSS的实力十分强大，一定要速战速决。ツルギ的特技是连续二次攻击，虽然防御其攻击只要一只手的能量就可以了，但如果他手上有EXTRA的话，可是分别计算成功率的……目前实在没什么好办法，因为对手的速度奇快,而且开局几乎必会使用封杀我方DRIVE-MODE的卡片“ナイトメア”，所以如果运气不好，赶上自己卡手，或者对方一直JUDGE成功的话我方根本来不及展开攻势就灭掉了。单手满档后他会发动吸血特技，烦人得很，HP也很多。最好的方法是使用灭剑+花护的组合，灭剑方面速出封杀攻击的“女妖”和F.D效果的“大德皇帝 刘备”，争取反封其攻势或则会迅速将之推倒，花护则添加足量冰属性基本卡，用作O.D抵抗其攻击。此外需要十分注意的是打BEAST时候，BOSS特技是野生の怒，如果使用异常状态

攻击，会让其战意上升，非常危险。最好带上刃而不是女主角……总体来说，除了两个BOSS战之外，任务还是相对比较简单的。

卡组建议

本章一举得到了灭剑和花护两大利器，玩家不妨放弃一直惯用的火属性，使用风水组合。风方面，灭剑的基础能力比较高，初期可以迅速进入状态，能够封杀敌人攻击的女妖、降低敌人速度的蛛网都很实用，而具有F.D效果的“大德皇帝 刘备”更是超强的卡!只要敌人没有F.D（现在的敌人都没有）就可以无视敌人防御进行攻击,如果得到了“地狱狼”（风属性 攻击-20，效果是每次成功攻击手腕攻击力+20)，更是如虎添翼。技能方面的隐形手（抽两张卡）和恢复(HP+150)也都很不错。比起风系,水系的卡片攻击方面不突出，但防御力一般都很优秀，配合花护大幅度提升防御的防御提升(ライジングガード)和恢复100HP的“手术”都很好用。加入更多的低级卡片，可以在对抗BOSS时有机会使用O.D，而“疯狂蚊子”则有机会多给对方造成20HP的伤害，泛用性也很好（1-3级），可以放进去。



第三章

战斗心得2（训练任务）

学习B-DRIVE的状态效果。B-DRIVE是战意达到最高的表现，发动后，2次行动内获得双手攻防上升、JUDGEMENT可摇出100、行动后手腕能量不消失的好处。缺点是当B-DRIVE状态结束时，战意会变为普通级别。此外还有一点非常需要注意：通常来说B-DRIVE是两回合的，但如果并非自然升到B-DRIVE，而是使用



←进行BOSS战前最好整理卡组，对杂鱼的卡组未必适用于BOSS。

了诸如“主题歌”或者“电池套件”一类的TECH贴纸而发动B-DRIVE的话，回合结束时照例会解除状态——这一解除就把B-DRIVE也给解除了，等于我方只用了一次就失掉了3级战意，非常不划算，所以还是要注意发动的顺序或者方法。

宝石回收指令（N）

东京1区的地面上散落着许多宝石，其中有4颗是真的，不过假宝石里有一部分是其他贴纸或者碎片哦，多转转倒也不妨。最后一颗真宝石在行政厅内的敌人身上，与之对话战斗胜利即可。

兄弟BLAZER确保指令（连战，卡组限定）

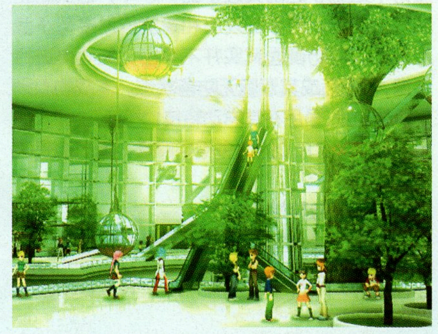
第一次出现“连续战斗”，打倒初始敌人后会出现新的，手上已经贴好贴纸的敌人，而HP并不会恢复，所以要有意识地利用战斗时的贴纸效果补充HP。卡组是灭剑，算是让还沉溺于火属性的兄弟们醒醒脑吧……战斗分两次，第一次结束后追到楼顶进行第二战，依旧还是3人。

雾之草采集指令（N）

采集药草，首先去左侧找到一个（在尽头和NPC说话可以省得自己走回来），其他的在右侧，想要找全的话战斗还是免不了的。

DRAGON确保指令（S）

抓强盗……首先到商店听取受害人提供的信息，之后下到地下打败敌人，不过发现DRAGON并不是团伙头目，于是上到3F“四季”



商店进行二连战。敌人抓了个少年当人质，不过战斗后主角救下了他……

战斗心得3（训练）

获得了灭剑的LEGEND贴纸，看完说明之后直接去交差吧，记得把卡片加进去。

战斗大师之路（N）

还记得上次参加的秘密竞技场吗？这次主角进入复赛了……三连战，都不难。

白色保镖（N）

首先放倒街上的小混混，之后分别进入两家店收拾掉寻衅滋事的家伙。桥上瀑布下方被遮住的地方能捡到一张贴纸别忘了。

集换游戏（N）

听说有人拿着危险的强力贴纸，主角一行一路向NPC打听消息，最终在3F找到目标，放翻之。

OOXX通信购入指令（N）

帮支部长买色情杂志orz……先去地图尽头的店放翻敌人后回第一个店购买。



↑支部长的身上有珍贵武器弹戒、2大稀有技能和几张珍稀贴纸。真想打劫他……

野性之森（N）

禽兽先生最近在树林里摆擂台，我们这次的任务就是去推倒他。和上一章的“剑之求道者”一样是BOSS战任务，做好准备哦。

心之战（S）

首先在仓库帮NPC推箱子，之后划船去瀑布，路上放翻挡路的杂鱼后找到了在瀑布修行的刃。然后拿言语调戏他（汗），选项怎么选都无所谓。刃这次采用了灭剑+杀界（暗属性）的组合，打败他之后记得过一阵去商店拿杀界（虽然目前没什么好卡可以配）。

ベッタン搜索（S）

小萝莉アシプル正式参战！萝莉的武器属性很全，防御力也比较出众，不妨好好培养一下好感（误很大）。战斗本身非常简单，一路追击敌人，两次战斗后即可完成任务，不过找回来的并不是那一个……



→有些剧情任务里也能找到破损贴纸，多逛逛再发展剧情吧。



←初期女主角的HP较低，要当心被围攻或者被OD效果反死。

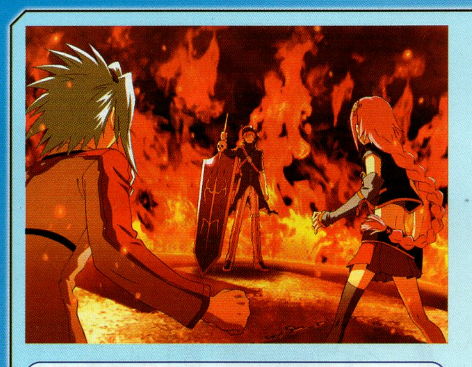
ベッタンSOS（S）

アシプル强制参战。这次的敌人很多，打起精神四处把他们找出来抽翻吧。最后从NPC手中得到了冰结贴纸，从公园架起冰桥过去。等待着主角一行的是敌人四天王的第三位，F罩カレン（误超大）。カレン使用的武器是“豹雨”，略微偏重于防御，一定要破坏其贴纸，阻止她达到B-DRIVE和发动技能，否则她会不断召唤80血的杂鱼，特技“替身”则使得我方在敌人有两人的时候只能选择攻击杂鱼,从而陷入持久战的泥潭。合理利用O.D反击可以加快效率。

攻略研究

要点

直到第三章，游戏的系统才全部开启完毕……知道为啥前面的系统说明要写8千字了吧（orz）本章一口气得到了大量新武器（包括萝莉的属性全套、暗属性的杀界等），贴纸的质量也有显著提高，可以试着组合不同风格和不同属性的卡组了。此外，本章中开启了通信对战和重要的战斗室，做完战斗室的战斗分析可以得到一些很好的卡片，而组队打败BOSS的话更可以得到敌人四天王的兽界和豹雨（当然，我们用起来就没那么爽了，因为我们没有对方想要啥就抽啥的本事……）不过利用它们组个双手武器同属的单属性队也不错。顺便，从这里开始金钱会有些紧张，抽卡的时候勤SL吧……



卡组建议

因为不知道诸位的RP如何，呃，我是说手里都抽到了什么卡,所以实在是不好推荐。总之，灭剑仍然是非常值得信赖的武器之一，配合LEGEND卡的强劲效果和风属性卡牌的恢复、抽卡、干扰能力，相当强大。此外，小萝莉的电臣和刃的杀界是我方目前唯一的电属性和暗属性武器，而且性能都还不错，所以如果之前积攒了足够的卡牌，可以试着组电或者暗卡组。电卡组的输出和防御都差强人意,但拥有宝贵的提升速度效果,EXTRA方面则多以干扰敌人、强化自身为主。暗属性的优势则在于各种强大的干扰阻碍技巧——只要你运气足够好（如“傀儡”卡片,发动成功的话攻击对象下次行动时无法恢复手腕能量，可以轻易造成攻击机会）和相当可靠的防御能力，缺点是使用不少卡片都要支付HP，而且似乎珍贵卡片有些难出……

第四章

都厅巡逻指令（N）

向左边转转就会发现盗贼，追到水路战斗即可完成。

猎狐犬（限制）

主角单人任务。很衰的一上来就被打昏关起来，不过被某女给放掉了……一路躲避敌人或者大摇大摆冲出来都行(战后HP不回复)，不想敌人的BOSS正是放掉自己的女人……据说是因为主角和自己的弟弟太像了所以网开一面。不过毕竟还是要打的。对方的HP有330，卡组的搭配也不错，要注意。

贴纸回收指令（N）

有人很闲的到处乱贴危险的贴纸。四处转转，揭下乱贴的贴纸即可完成任务——当然，中间免不了会有几场战斗，都不难。

暴热组队战（N）

必须带同伴出战。继续参加3区的秘密斗技场战，本次是3场2vs2，最后一场的敌人比前两组略有实力，不过说到底也只是血多了些。

秘密的送达物（S，时限）

必须带女主角出战，有时间限制。按照顺时针的顺序一路找过来吧。物品共有5件，得到之后最好是选择不拆开……要进行4场战斗，时间略紧，跑路要快。顺便,如果之前一直都有捐钱给中间地区的那个人,那么此时大树应该已经长成了。遂句可以得到一张“世界树”卡片。

シユンヤ实战训练（S）

主角单人限定……带着看起来很颓废的シユンヤ追踪敌人，不过他并不参战，全都是1对多的连战，要注意HP。

潜入交易现场（N）

首先去尽头的店门口打败一个敌人，之后到各处找到隐违法贴纸瀑布下面一张，大街边上一张，门口的店门前有一张，最后进入门口的店打败敌人。



↑卫星明明是个防卫用武器，可シユンヤ的卡组防卫能力并不突出。主要还是干扰和加速。

追捕盗贼猿（卡组限定）

一上来先去右侧，路上接连被抢了三次(汗),尽头找到调查员，得知对手会使用猴子贴纸快速逃跑，于是得到了陷阱——金粉麻痹香蕉！（坐我旁边的猴子寒掉了）在各处调查布下陷阱后就可以抓到三个盗贼了。顺便说一句，在左侧调查路边的可调查点，能够进入隐藏的丛林商店，丛林主题卡包很便宜，而且里面有不少好卡，建议抽上两包。

冰点下的街（时限，限定）

火属性禁止。有人到处乱贴冰属性贴纸，要冻僵了啊！目标是到各处揭下乱贴的冰贴纸。需要注意的是有几处提示有红色贴纸，一定不要揭下来，否则减血速度会非常快。揭掉贴纸之

后发现气温没有好转，四处转转就会在中央通路发现乱贴的元凶，战翻他他会逃到博物馆最深处，追上再打一顿……

紧急支援指令（N）

主角单人任务，一上来就碰到了女主角，按照指示去各处打倒争地盘的混混吧。最后进入展望台与两个团伙BOSS交战。好多仗的任务。

演唱会门票夺取（时限）

帮支部长买门票……时间非常紧的任务，首先飞奔到最深处展望台，对话后得知需要“整理券”。之后回到白虎道路口（就一开始往右走那里）与一个NPC对话，然后跑到左边商店买到通信机回去给他就可以得到整理券，回展望台买票即告成功。路上有两场可打可不打的战斗，打完后可以得到不错的贴纸。

美丽的幻影（N）

有人在1区贩卖致幻贴纸（新时代的毒品!?）一路打倒敌人后在一号店门口发现了敌人BOSSカレン，不过这次似乎只是来卖卖毒品赚外快的。打倒后任务完成。

Blazer强化野营（S）

与支部长和シユンヤ一起参加野营。先要穿过云海来到山脚下，与NPC对话得知钓鱼地点，之后回到山顶，シユンヤ会使用贴纸组合炸开岩石。打败挡路的敌人后来到河边，シユンヤ又使用贴纸组合弄出了鱼……果然是头脑派。

被束缚的手（S）

主角带着シユンヤ出战……从一开始就遇敌，主角一路单独杀到山顶，发现了敌人四天王的Kohta，シユンヤ居然与对方熟识。战斗开始后几回合发生剧情，明明刚才还在痛扁敌人的主角被打得满地乱滚，于是别扭孩子シユンヤ在内心纠结了一番之后也参加了战斗，2vs2战斗重新开始。敌人的属性是电，会使用各类干扰技能，BOSS SKILL“战略爆击”则会使得被攻击对象多损失20HP，不过敌人的特技什么的就弱多了，同样是回合开始伤HP而已（就当是解不了的毒吧）。虽然看起来像是持久战的卡组，但实际上可以比较轻松的取胜。



→初期卡组很土，但起码不怎么卡手。后期好卡多，也要注意搭配。

要点

此时玩家的卡组都基本成型，一般战斗应该可以不费力地应付了，所以本章需要注意的就只有那几个限制任务而已。在限制任务中要熟记地图线路，防止损失HP和时间。剧情发展之后记得到战斗室去战新出现的研究对象哦，能够得到他们的武器，虽然性能不是很好但为大家提供了更多的选择。商店里也会有卫星可以拿。

卡组建议

本章的战斗依然轻松，按照自己的喜好组合即可。值得注意的还是森林商店里的卡包，真的便宜又实惠，有许多实用的卡片。此外本章基础包又有所更新了，里面也有一些便宜又实用的卡片记得补充。说来以后几章的战斗会逐渐变难，所以现在可以试着使用一下电和暗的卡组，可能会对今后有一些帮助。

攻略研究



第五章



ヒューボ失控（N）

某个人形机器人逃走了，我们的目的是追捕它。首先先找到三枚失落的工具贴纸（地上捡到，管NPC要到，战胜商店店主后对方给予），之后打倒守卫进入展望台……没想到对方好像并不领情，居然与绑架者一起打过来了。放翻放翻。

阻止火山喷火（限制）

火属性禁止。首先与山顶的NPC对话，得知需要找到4枚“热制御贴纸”并得到了探路器。四处搜集了贴纸（当然免不了要打）之后回去交差，却发现对方的目的是为了让火山喷发，不得已打败他。

保护珍贵动物（限制）

暗属性禁止。首先与NPC对话，得知捕猎猴子需要用某种草的蜜下陷阱，调查地面搜集花蜜吧。在丛林中的某个NPC会用珍贵蝴蝶与主角交换蜂蜜，如果交换给他的话，就可以用蝴蝶从另一个NPC手里换得贴纸。下了陷阱过一会去看便可以抓到猴子。最后一只猴子在最深处的盗猎者那里，打翻他即可得到。

宝物（S）

シユンヤ限定出战。首先去大厅，分析密码后得知密码是“ハート”，之后进入大门，打败敌人后从电梯来到市政厅内部战斗。进入电梯，电梯密码是“スペード”。在楼顶再度战斗。

“门扉”调查指令（S）

一路打上山顶呗。没什么特殊的，我也懒得写了。剧情自己去看吧（爆）。

忘却的话语（S）

刃出击限定。二人来到了上下颠倒的WING OF THE EARTH主题公园，看不惯的话倒过来吧……首先四处转转，乘坐游览车来到正半球，之后揭掉车站里的贴纸让过山车飘起来。回到逆半球的制御装置前与NPC对话，得知他想要咖啡券，去外边的某个NPC处要到，之后在制御装置处将轨道扳回去……再度来到正半球捡起过山车轨道上的贴纸，战斗。战后，刃脱队，贴好重力贴纸后乘坐过山车来到车库，1vs2对战敌人。顺便说一下，最后的1vs2相当有难度，要集中火力迅速打倒一个敌人，否则拖着会相当不利的哦。

铭记友情！（S）

支部举办的模拟战，本次是男女主角之间的对决，问答无用！

超越限界！（S）

模拟战第二轮，主角对刃。

最强决定战（S）

原定是与最早将主角拉入组织的クロキ对战，但没想到发生了紧急情况，战斗取消，任务自动完成。



→在通关后的任务里，我们可以挑战BOSS集合。作好准备上吧！

芬利尔出击！（S，限制）

听说之前打败的四个敌人BOSS全部在生产Mysticker贴纸的NEXT公司出现，众人倾巢而出（这怎么不像是褒义词……），没想到这是个圈套，女主角一上来就被下毒，会随着行走而失掉HP，战斗后也不会回复，多在战斗中使用加血卡片给她回复吧。打败几波杂鱼后来到了电梯前，输入密码“アタラシイミライ”（光辉的未来）来到上层，等待着主角的是BEAST（禽兽！好久不见了！），不过他很仗义地给女主角解了毒，开战。战翻他后，继续在控制台输入电梯密码，这次是“ガンゼンナルカギ”（完全的钥匙）。上到顶楼发现了黑幕，NEXT支社长ALBERT。敌人的HP显示为？？？，速度也极快，并且操纵着最强的武器“天贤”，所以苦战几回合后，主角被轻易轰翻在地，女主角也被劫走。正当危机之时，クロキ出现挡下了BOSS的攻击并且命令主角逃走。二人随后的战斗引发了大爆炸……

要点

最后的剧情中要保护女主角不死，所以一定要帮助她做好防御和回复工作，尤其不要拉她进行BURST CHANCE攻击。除此之外要注意的地方不多，只是逆转乐园最后的一场1vs2有些难度，要注意。

卡组建议

强烈建议你好好规整一下卡组，因为真正的重头快要来了……

第六章



本章比较特殊，全部是剧情而没有任务。被爆炸震昏的主角醒来后发现自己孤身一人，由于没能保护好同伴和女主角的自责，主角失去了战意，浑浑噩噩地走在街上，却被几个流氓拦住，幸好大地（怎么感觉好久都没他的戏份了）救下了他。

从大地处得知目前NEXT社的私人部队正在ALBERT的领导下袭击各处的守护者支部，接下来在旅馆各处与NPC打听消息。与全部NPC对话后回去找大地。经过与大地的对决（说单方面挨揍是不是更合适），主角找回了自信，回到基地后与各房间的工作人员打听原委，最后找支部长谈话。

交友 河北 薛卓
小编们有谁喜欢WAR3，喜欢用啥种族？
男，18岁，河北省唐山市，QQ：771990433

得到了支部长给予的“神狩”，主角来到1区，通过地下通道进入了东京666层，在深处发现了挟持女主角的ALBERT，使用神狩战翻他吧！受挫的ALBERT故技重施，主角眼看又要糟糕，此时女主角挣脱了其胁迫，解放力量变成了一张贴纸（这算哪门子变身= =），二人协力使用神狩一剑贯穿了BOSS。

要点

最后与ALBERT的对决要使用限定的卡组，这个卡组不是一般的卡手啊……而且一张恢复卡也没有，火卡里也往往有伤HP的，所以速战速决吧，运气也是很重要的哦。对方的个人特技非常强悍，没能在他卡组成型前干掉他的话死得一定是主角。

卡组建议

本章没法使用自己的卡组，倒也无所谓建议了。但！最后神狩附赠卡组中有超重要的“SOUL CRASH 2”，这张卡和其他一些能拆牌的卡会在最后一章发挥很强大的作用，虽然发动条件苛刻了一些，但一定要留意啊。



↑哦哦哦哦，大哥！请教我无论如何都能在第四回合抽到黑龙纹，而且前3回合绝对不卡手的本领吧！



第七章

地区防卫战（时限）

需要在指定时间内赶到出事地点打败敌人，有很多场战斗而且敌人的卡组风格都不太一样，虽然只是杂鱼但也要认真迎战哦。

白翼守护战（N）

在逆转主题公园的战斗，行动方法与第五章的剧情任务一样，改变轨道后坐车到深处。这次轨道上能捡到的贴纸好像很不错，记得不要漏过。这个任务的敌人都有连战倾向（被打败后会有其他人补上），要当心。



→配合冰武器可以迅速提高防御用它作底搭配高级特效卡很合适。

贴纸猎人（N）

难得的单纯任务，一路从国道打到山顶即可完成。

降伏雷光的武器（卡组限定）

呃，居然给了一付水属性牌组去对抗雷属性敌人……不过说起来，这类任务不需要费心研究卡组，反而更容易一些。共有4场战斗。

10区调查指令（N）

欢迎来到电脑城……首先去SHIFT键（这是个地名哦）打败敌人，之后来到USB插槽，选择将蓝色和绿色U盘插入，之后见到区长，跳过传说中的5寸盘区得到贴纸，过关。

钢铁旋风（N）

先去制御装置打翻一个杂兵，之后在顶端碰到了久违的Kohta，喵喵叫的烦死了，踢翻！顺便说一下，这次的BOSS强化了，卡组的特点更加鲜明，尽量利用F.D效果快速削减HP吧，如果被拖入持久战的话，他的封杀DRIVE-MODE和每回合每次攻击追加伤害对我方将是个沉重的负担。

“噬魂”复活（S）

女主角限定出战。本来是去医院看望伤重昏迷的クロキ，不过赶到医院一看……真热闹。废话少说，打翻敌人后收工，クロキ也重新归队了。他的“吞噬“可是非常强的哦，组暗卡组的不妨参考一下。

九区GATE破坏（S）

久违的沙漠9区啊，依然要注意自己的健康状况。首先在2区域打败杂鱼救下NPC，之后去龙卷中心找到他失散的同伴，当然同样要战斗。最后来到了太阳神殿——看到这个熟悉的场景你想起什么了吗？没错，熟悉的ツルギ在此恭候大驾！这场战斗会相当艰苦。首先是ツルギ的速度非常快，而且还会自己使用加速卡，无论如何我方都赶不上他，而初始攻击也让人非常无奈地高……最重要的是运气定律完全无视，卡组从不卡手，猜状态异常也很少MISS。运气不好的话就从头睡到死吧……二次攻击也是

很猛烈的。总之，大家知道我建议大家用暗卡组的建议了吧。一定要千方百计地阻挠其发动技能，否则凶多吉少。这种时候，能够限制行动和破坏贴纸的特效就显得弥足珍贵。上一章神狩卡组里的那几张拆卡贴纸放进去了吗？实在不行的话，就赶紧在卡组里放进雷盾吧……前提条件是对方没很快抽到F.D卡。

解明都市传说（N）

汗，本次的目标是找寻传说中的雷帝，这家伙住在……传说中的A盘。用红黄蓝的顺序插入U盘，之后到图书馆顶层，输入密码“タイヤキ”后与传说中的雷帝战斗。战后捡起掉落的贴纸。

目标：“万能”（卡组限定）

继续参加地下斗技会，本次的主题是限制卡组。问答无用，上吧。

传说的搬运工（N）

简单的说来，本任务只有一场战斗和两场……仓库番。去解决两个推箱子谜题之后去水路中枢打翻敌人收工。

马戏团攻防战（N，限制）

小萝莉强制出战而且一开始就离队。首先去博物馆救出シュンヤ，之后赶到冰结公园里道打败敌人取得解毒剂。最后来到公园深处战翻敌人BOSS。

欢乐街的黑幕（N）

首先一路把敌人都清掉，之后去商店就会发生剧情，去展望台找到贴纸后，回到入口处与敌人战斗。

纵火魔“炎儿”（S）

小萝莉强制出战。首先去左侧找到敌人，放翻后发现他不是真凶，于是去右侧，在迷路发现真正的纵火者。

11区GATE破坏（S）

シュンヤ强制出战。一路杀到山顶（好多战啊，烦死了），这么有因缘的地方自然是要与Kohta战一场了。前不久刚刚推倒过他一次，



↑虽说由男人用有点寒，但花护早期能力好，后期配特效攻击也很赞，是十分稳定易用的武器。

这次自然也不会有什么问题（虽然同伴或许没上一战那么活跃）。

窃听器回收指令（N）

目标是找到8个散落在各地的窃听器，一开始会得到雷达，如果区域中有窃听器，雷达会有反应。怎么说呢，找吧。

热斗问答大会（N）

支部举办的活动。规则是在区域内找到写着问题的纸条，之后回到入口处正确回答问题。反正都是判断题，S/L两次就行了。

解救人质（特殊）

连战，要注意HP。路上会遇到三组敌人，如果选项正确的话可以避免战斗。最后在深处的店中发现人质和绑匪，战斗后收工。

CYBER恐怖行动（限制）

电气属性禁止。首先到10区USB口战斗，按绿—蓝的顺序插U盘，之后去CTRL键处战斗得到钥匙，再把蓝色U盘推进去即可上到顶楼。这个任务的BOSS略微有些难缠，运气不好的话还是有点麻烦，不过比起四大天王还是简单多了。



→动画里的男女主角也有登场，但不能加入同伴比较可惜。

剿灭毒蝎团（N）

目标是太阳神殿门口的BOSS，多说无益。

美丽的水面（S）

支部长限定出战。虽然水面很美丽，不过好像有点水位过高了（汗）。首先去瀑布观察情况，之后去左侧找到作祟的家伙放翻，最后进入小岛找到BOSS。

忌讳的记忆（时限）

一上来主角就不小心触动了自爆装置（汗），赶紧打听消息吧。到门口警卫处得到密码“トマレバクハツ”，去7号制御室输入即可解除时限。之后回到中央制御室找到资料。

12区GATE破坏（S）

小萝莉强制出战。和前几次一样，都是因缘啊。一番折腾后到达最深处的GATE之前，两个FRIEND MYSTICKER使者展开对决。（这算啥，萝莉与御姐的对决吗？）

交友 安徽 韩东
我是一名普通的学生，希望与大家在萌区上交流经验
男，13岁，安徽省马鞍山市中央花园，QQ：784190039



要点

有没有一上来就迫不及待地扑向商店和战斗室希望找到好东西呢？你感觉如何，感觉如何了啊?相信总会有一部分玩家在战斗室里被轰得体无完肤之后深深地对自己的组牌水准产生质疑了吧(比如我，汗)。在之前的战斗中，只要我方基本贯彻了自己的战术意图就基本可以保证胜利，但本章的BOSS们个个龙精虎猛的，若不想法遏制其攻势的话，多半先死的是主角，这就需要改变一下思路，找出有针对性的应付策略或者使用干扰能力出众的卡。比如**クロキ**，黑龙纹发动之后势不可挡，若是同时抽到了暴虐大帝和伤害的一半回复，那主角可以说是完全没有胜算的。我们可以针对他武器属性单一这个特点,用暗盾进行属性防护，用F.D进行主要攻击,并且用卡组破坏类贴纸破坏其构成。

卡组建议

如上所说，如何干扰对手，使之不能顺利展开攻势是本章的一个重要课题。我们要尽量强化卡组的干扰能力，多使用具有破坏效果的贴纸。不过，这类卡组本身也有成功率问题，所以究竟是看RP还是准备对策还是看各位的意思了。以下是常用的具有破坏效果的重要贴纸：

ソウルクラッシュⅢ：破坏对手第三级的贴纸。

ソウルクラッシュⅡ~Ⅲ：破坏对手2和3级的贴纸。

如果低级的贴纸被破坏，那么更高位置的贴纸也会一同碎掉，所以，即使对手手上已经贴满了四张贴，发动成功的话也能一举削除2-3个级别的帖，想想，一下削除对手2、3、4三张贴纸将是多么爽的事情。

エクスカリバー、ブルズアイ：此类卡片的效果是消灭防御腕上最高级的一张卡。喔，好像不止这两张，还有其他一些贴纸也有类似效果。

此外，205号**コクトリス**的效果也值得一提：如果成功,则对方下次行动不能帖4级贴纸。如果在已经有4级贴纸时成功，敌人两手的四级贴纸都会爆掉！169号卡片也有类似效果。223号和295号贴纸相当的歹毒：分别破坏全员手上的风和暗贴纸，如果有人在1级的地方就贴了指定属性的贴纸，那爆掉的时候会整个手腕直接爆秃！缺点是地图炮不分敌我,而且这两个属性也太常用了一点。

除了这些之外还有一些其他的爆卡效果,比如175和180,按照自己的喜好酌情搭配吧。

最终章



最终任务：13区决战！

女主角默认出场。在电梯上输入密码“シイハラ”进入地下，打败杂鱼后得到IC卡，输入总BOSS的名字“アルバ—ト”下到地下98层,这里等待主角的是BEAST。虽然之前BEAST算是天王中实力较弱的，但本次和其他BOSS一样,他也经过了强化，而“异常状态战意上升”和第一特技（卡组破坏无效）更是让他成为了抗干扰能力最强的敌人。努力吧！

打倒了BEAST之后一行人来到了久违的地下666层，ALBERT已经与MYSTICKER进行了融和，实力大大加强，强到即使做好一切准备运气太坏也会轻易挂掉的程度……先全力守卫5回合，之后发生剧情，最终战正式展开！



↑萝莉的固有战术效果不错，本身的卡组则可以自由搭配，防御面上可以说是最为稳定的。

攻略研究

求绿桃毛、镰蟹亚种和迅龙的下载训练所任务攻略
女，17岁，北京市丰台区六里桥，QQ：277366582 北京 杨婷婷 问答

無双OROCHI 魔王再臨

无双大蛇魔王再临

PSP ACT
●KOEI●2008年11月27日
●1-2人/5280日元●800K

文责/一狼 美编/伟哥

游戏简介

融合三国志世界与日本战国乱世、让人们陷入混乱旋涡的魔王名叫远吕智。在那个魔王被三国、战国历史上的英雄们打倒之后，又经历了一个月的时光。原本谁都认为世界已经回复了和平，但却再次开始变得动荡不安。远吕智死后为了继续统治世界的英雄们、为了锻炼自己拥有究级的武艺，开创乱世的武将、还有现在仍在世界各地残暴施虐的远吕智手下残党、以及新的威胁……战乱再次开启，英雄们将会再次被吞并于乱世之中……

本次的作品是复刻自PS2版的同名游戏，系统风格上基本上与原作保持一致。手感也保持了系列以往作品的风格，玩起来打斗感十足。从PSP上一作无双大蛇开始，掌机上终于杜绝了“战场分块”的设定，玩起来和家用机版一样连贯，不会再因为频繁切换战场而让玩家感到厌烦。本次PSP版相对原作而言利用掌机的通信对战功能，可以和别的玩家一起随时进行联机协力或进行对战，此外各名角色的语音效果也大幅增加，玩起来更具有真实感。另一方面，游戏追加了媒体安装技术，可以把游戏的部分数据安装到记忆棒里，从而起到提升读碟速度的效果。



追加要素方面，本作相对PS2版而言追加了发动真无双觉醒时赵云、夏侯敦、孙尚香三名角色的隐藏服装，别的方面就没有什么改变了。

游戏模式介绍

ストーリーモード	故事模式，玩家可以选择指定的势力进行游戏
フリーモード	自由模式，玩家可以自由选择3名武将组建队伍
ドラマテイックモード	戏剧模式，以三名不同作品的角色构成原创剧情
バーサスモード	对战模式，和2P联机之后进行对战游戏
2P参加	联机游戏，可以与其他玩家联机合作进行游戏
サバイバルモード	挑战模式，以3对3形式连续进行单挑战斗
ギャラリー	查看目前获得的壁纸、武器、动画相关
オプション	系统设定,可以改变操作、音效以及存储记录等

交友 辽宁 衣亚泽 见鬼，考试前一晚梦到自己苦练的快乐蛋被美女蛇用水泡干掉……
男，18岁，辽宁省大连庄河市木兰花园6号楼，QQ973381352

故事模式关卡流程及攻略顺序介绍

魏传1章　司州の战い

难易度	★☆☆☆☆
胜利条件	击破孙悟空
败北条件	曹操败走或本阵陷落

攻略顺序：顺着北边的细道前进触发敌方伏兵事件→我方伏兵登场→打倒董卓→孙悟空全军出击→打倒孙悟空过关。



魏传2章　汜水关の战い

难易度	★★☆☆☆
胜利条件	击破吕布
败北条件	曹操败走

攻略顺序：夏侯渊开始朝火计工作地点移动→风魔小太郎军出现→夏侯渊到达火计工作地点使用火计使敌全军战斗力低下→夏侯敦军开始朝敌方本阵进军→汜水关两门开门、敌军开始进军→打倒吕布过关。

珍贵素材"琥珀"获得方法：保护夏侯渊火计成功并击破陈宫。开始后往上杀并封掉路上两个据点确保夏侯渊道路畅通。在右上等待风魔的忍军出现后击破之，夏侯渊火计成功后击破地图中央全部武将。然后夏侯兄弟全部向关门进发，吕布下令进军后汜水关开门，击破陈宫后贵重品出现在汜水关外。

魏传3章　贱ヶ岳の战い

难易度	★★☆☆☆
胜利条件	击破袁绍
败北条件	本阵陷落

攻略顺序：防止敌方兵器侵入我军本阵→破坏两辆虎战车→护卫荀攸到达袁谭所在的据点→袁谭叛变并为我方打开寨门→开始朝姜维、



袁熙附近移动→西砦敌军、中央砦敌军、袁尚开始进军→见到袁熙之前击破姜维→袁熙叛变并为我方打开寨门→击破全部3辆虎战车→寨门打开→友军太史慈出现→打倒袁绍过关。

珍贵素材"孔雀石"获得方法：击破全部虎战车劝降袁谭与袁熙。首先往上走击破全部5辆虎战车并制压中央寨，不久后保护荀攸劝降袁谭，袁谭投降不久袁绍派出姜维，截杀之后袁熙投降，贵重品出现在中央寨。

魏传4章　冀城の战い

难易度	★★★☆☆
胜利条件	击破司马懿
败北条件	前田利家或杂贺孙市败走

攻略顺序：与友军合流→伊达军第二军开始进军→清除城内武将之后杂贺孙市会开始朝西北据点移动→杂贺孙市到达西北据点之后友军铁炮部队、弓部队出现→东砦出现幻影兵、朝冀城进军→打倒阴摩罗鬼幻影兵就会消失→



打倒郭淮之后南砦开门→伊达军伏兵出现→打倒司马懿过关。

魏传5章 小牧长久手の战い

难易度	★★★☆☆
胜利条件	击破远吕智或平清盛
败北条件	曹操或曹丕败走

攻略顺序：地图中央的远吕智军开始进军→地图西南的远吕智军开始进军→西南砦北门开门→庞统施计让曹丕军朝中央进军→护卫庞统到达工作地点→触发火计让远吕智军士气低下→远吕智军主力开始进军→长垒南门开门→打倒平清盛过关。

珍贵素材"白玉环"获得方法：使庞统的火计迅速成功。开始比较随意，最好击破地图上方所有敌将，等到曹丕和庞统对话后就要开始保护庞统，将地图右上的两个敌方据点封掉并清掉附近杂兵保证庞统进军顺利，庞统到地图中间后火计成功，如果足够快的话贵重品报告出现。



魏传6章 邪马台の战い

难易度	★★★★☆
胜利条件	击破妲己
败北条件	曹睿败走

攻略顺序：妲己第一阵开始进军→喷火炮守备头出现、喷火炮炮击开始→由于炮击魏军停止进军→魏军开始朝喷火炮移动→接近喷火炮之后敌方武将出现→打倒喷火炮守备头之后喷火炮停止攻击→友军浅井军出现、魏军士气上升→感激朝仓军援军出现我方士气上升→妲己封锁据点→卑弥呼召唤偶像强化封锁效果→卑弥呼离开战场→妲己军开始进军→打倒据点处的敌方武将之后击倒出现的前田庆次→友军朝仓军出现、魏军士气上升→打倒周围的敌方魔物之后妲己砦门开门→妲己发动喷出之术地面出现火焰→打倒妲己过关。

珍贵素材"风火轮"获得方法：迅速制压炮台并击破前田庆次。开始后击破眼前几敌将后就可以到中央炮台，等守护炮台的3武将出现后连同守备兵长迅速击破。然后到地图右下击破几名敌将后前田庆次出现，击破后朝仓军出现，贵重品出现在地图右下附近。



魏传7章 潼关の战い

难易度	★★★★☆
胜利条件	击破平清盛
败北条件	夏侯敦败走

攻略顺序：打倒平清盛之后转移，敌人出现→友军织田军出现→打倒妖魔之后会因为咒术再次复活→在南砦发现敌巫术师并击倒之后复活的敌人就会消失、我方武将出现→再次打倒东北砦的敌巫术师令复活的妖魔消失→敌增援董卓出现→我方援军铁炮部队出现→孙悟空出现→再次打倒东北砦的敌巫术师令复活的妖魔消失，我方武将出现→打倒董卓之后魏军、织田军开始进军→打倒守备头之后潼关门开启→进入潼关由于咒术我方武将消失→打倒平清盛过关。

珍贵素材"青龙胆"获得方法：敌方大部队出现后迅速击破右下右上左上9敌将及孙悟空。开始击破两敌将后平清盛退却，待其大军出现后注意看地图，左上右上右下各三敌将共9将，依次击破后孙悟空出现在左上，击破之贵重品出现在左上三据点中间的位置。



↑挑战模式里也是以3对3的形式来战斗，任意一名角色阵亡或者掉下台阶即为GAME OVER。



魏传8章 官渡の战い

难易度	★★★★★
胜利条件	击破真远吕智
败北条件	本阵陷落

攻略顺序：魏军、远吕智军开始进军→保护各武将、确保前线营寨安全→官渡城开始炮击→诱导夏侯惠到达南砦→开始准备计策→前田庆次开始进军→诱导丹羽长秀到达北砦→打倒前田庆次之后官渡城炮击停止、伊达军开始进军→确保前线3个营寨的3名武将安全以后再与地图中央的敌武将交战→打倒伊达政宗之后魏军伏兵出现、三段射击开始、远吕智军士气大幅减少→魏军全军进军→远吕智军主力出现→友军吴军、蜀军出现→打倒卑弥呼之后白马城全门开门→打倒真远吕智过关。

珍贵素材“火鼠の皮衣”获得方法：我方作战成功后，击破前田庆次、伊达政宗和卑弥呼。上来清地图中间三个提示的砦的武将，再清理路上的敌兵敌将使提示的己方武将顺利进驻。保护这三个武将在砦里平安直到魏军发动三段射击，击破庆次与政宗后远吕智第三批援军登场，立刻去地图右下角击破卑弥呼即可得，贵重品就在右下同一区域内。

蜀传1章 石亭の战い

难易度	★☆☆☆☆
胜利条件	击破妲己
败北条件	本阵陷落

攻略顺序：由于妲己的咒术我方部队进军不能→制压东北砦之后地图东北的我方部队开始进军→鼓舞妲己属下→董卓、武将5人出现→友军太公望、左慈、于吉出现→太公望打开中央砦的门扉→打倒妲己过关。



蜀传2章 杂贺の战い

难易度	★★☆☆☆
胜利条件	击破伊达政宗
败北条件	本阵陷落

攻略顺序：制压东砦→中央砦的敌军士气上升→东砦南门开门赵云军到着→魏延朝中央砦进军→中央砦出现铁炮部队→由于兵粮效果西砦敌军士气上升→敌伏兵出现→制压西砦之后兵粮效果停止敌士气下降→接近中央砦之后伊达三杰愤怒→进入中央砦之后铁炮队出现→魏延到达中央砦之后发生火计使伊达军士气低下→

攻略研究



伊达援军到着、伊达军开始进军、全门开门→击破伊达政宗过关。

珍贵素材“翡翠”获得方法：迅速制压东寨。一开始上来直接杀奔东寨，杀掉守将后贵重品出现在东寨里面。

蜀传3章　长筱の战い

难易度	★★☆☆☆
胜利条件	击破吕布
败北条件	刘备败走

攻略顺序：投石机守备部队出现、投石机攻击开始→打倒守备头之后投石停止→曹性、候成出现、陆逊军到达路线被封锁→击破曹性、候成之后友军陆逊军到达→东砦开门、吕布军精锐部队开始进军→打倒东砦的貂蝉之后吕布本阵开门→打倒吕布过关。

珍贵素材“金刚石”获得方法：迅速击败曹性与侯成确保陆逊援军到达。刚开始正常作战，大约5分钟左右曹性与侯成出现在地图上方据点，迅速击破之，陆逊援军出现，贵重品报告出现，位置在东寨貂蝉初始位置附近。



蜀传4章　五行山の战い

难易度	★★★☆☆
胜利条件	击破孙悟空
败北条件	刘禅败走、或马车成功到达脱出地点

攻略顺序：明智光秀乘坐的马车朝脱出地点进军→孙悟空施展咒术、敌武将的位置确认不能→星彩出现于本阵前→打倒飞头蛮西北门开启→打倒以津真天中央西门开启→击破中央砦的李傕、郭汜夺回马车→友军明智光秀、ガラシャ出现→明智光秀开始朝五行山移动→与明智光秀合流击破董卓→打倒风鬼之后五行山西门开门→明智光秀进入五行山之后发现巫术师→打倒全部妖术兵长之后浓雾消失→孙悟空开始朝我方本阵进军→蜀军开始孙悟空部队进军→打倒野槌之后五行山南门开门→打倒孙悟空过关。



蜀传5章　葭萌关の战い

难易度	★★★☆☆
胜利条件	击破平清盛
败北条件	本阵陷落

攻略顺序：击破镇压葭萌关的敌军→董卓开始烧掠我方本阵→幻影兵出现→我方本阵城门开门→友军张辽出现→操纵幻影兵的妖术师出现→打倒3名妖术兵长之后幻影兵消失→孙悟空的3个分身出现→进入敌本阵之后毒雾出现→打倒6名妖术兵长之后毒雾消失→打倒平清盛过关。

珍贵素材“定风珠”获得方法：在魏延关羽没有败走的情况下击破孙悟空本体。开始的时候先清理魏延关羽旁边的敌将，张辽出现后敌方妖术兵长出现，迅速击破三个妖术兵长后孙悟空变出三个分身，击破其中一个后阵门打开，冲进去杀掉孙悟空本体，其余两个分身消失，贵重品出现在敌本阵中心。





蜀传6章　小谷城の战

难易度	★★★★☆
胜利条件	击破妲己→击破妲己及卑弥呼
败北条件	本阵陷落

攻略顺序：攻打妲己所在的金吾丸→接近金吾丸之后敌伏兵出现→打倒敌军全部伏兵之后妲己朝本丸移动→金吾丸南门开门→金鬼出现于金吾丸内、打倒之后金吾丸西门开门→接近本丸之后落石出现→击破隐形鬼之后妲己朝中丸移动→本丸南门开门→打倒本丸内的妖术兵长之后落石停止、本丸北门开门→接近中丸之后敌伏兵出现→击破敌伏兵以津真天之后妲己朝山田山砦移动→中丸西南门开门→水鬼出现于中丸、打倒之后中丸西门开门→龙卷风出现→打倒山田山砦的妖术兵长之后龙卷风停止→卑弥呼出现、中丸南门、金吾丸南门开门→阻止卑弥呼逃走、击破妲己与卑弥呼→我方援军登场→打倒妲己与卑弥呼过关。



↑游戏的画面相当华丽，打击手感也非常优秀，无双FANS玩起来一定备感亲切。

珍贵素材"混天绫"获得方法：迅速打破妲己的计谋并击破之，开始后杀向金吾丸，击破门口的几个伏兵兵长后金吾丸开门，击破出现的风鬼后杀向本丸，本丸里面击破妖术兵长和野槌停止落石，然后在接近中丸途中伏兵出现，击破后中丸开门，进去杀掉水鬼后进入山田山寨击破妖术兵长停止龙卷风，然后击破妲己，贵重品出现在山田山寨。

蜀传7章　古志城の战い

难易度	★★★★☆
胜利条件	击破平清盛
败北条件	本阵陷落

攻略顺序：孙悟空封锁古志城外门→孙悟空朝西南砦移动、平清盛军开始进军→制压东南砦、呼唤我方援军→金鬼侵入东南砦之前打倒之→蜀军援军到达→妲己召唤龙卷风→敌伏兵出现→用地图西南的喷火炮让孙悟空受到炮击→打倒妲己之后龙卷风停止、西南砦开门→孙悟空分身出现→注意古志城外壁的毒雾→西北喷火炮使我方进军困难→打倒孙悟空之后古志城外门开启→打倒平清盛过关。



蜀传8章　五丈原の战い

难易度	★★★★★
胜利条件	击破真远吕智
败北条件	本阵陷落

攻略顺序：太公望开始朝中央门前移动→地图中央出现龙卷风→打倒2名妖术兵长之后龙卷风停止→敌增援伊达政宗出现→太公望在中央门前施展法术让全门开门→蜀军全军进军→敌军伏兵出现、妲己军进军→法术效果消失、敌军士气上升→卑弥呼为妲己祈祷、妲己士气上升→打倒妲己之后卑弥呼愤怒→打倒真远吕智过关。

珍贵素材"佛の御石の钵"获得方法：开始后6分钟内开门，后2分钟内击败妲己和卑弥呼。首先清除初始位置包括司马懿在内的左上方四将，此时龙卷风大概发动，迅速击破左边的妖术兵长后向右走击破右方四将与妖术兵长，然后的任务就是保护太公望快速到达中央据点门前，一路帮他清兵，封据点。右上的伊达三将出现后可以无视，只要太公望一旦到达中央据点就会立即开门。6分钟开门后迅速击破妲己与卑弥呼后贵重品出现在大蛇旁边。

吴传1章 濡须口の战い

难易度	★☆☆☆☆
胜利条件	源义经成功到达脱出地点
败北条件	源义经或森兰丸败走

攻略顺序：吕布、陈宫撤退→北砦开门→与源义经军合流后、朝脱出地点移动→东砦开门→风魔小太郎出现、源义经朝西边前进→打倒风魔小太郎之后远吕智军出现→远吕智军出现→击破敌工作部队、保护船只→打倒2名工作兵长→远吕智军出现→风魔小太郎出现→源义经到达脱出地点即可过关。



吴传2章 金ケ崎の战い

难易度	★★☆☆☆
胜利条件	击破董卓
败北条件	本阵陷落

攻略顺序：打倒石川五右卫门→小乔军团朝目的地开始移动→敌援军出现并开始进军→敌全军士气上升、我方全军士气低下→小乔到达目的地之后董卓军出现→打倒董卓。

珍贵素材"萤石"获得方法：周瑜不败走的条件下保护小乔引出董卓。一开始在清除一定敌将后小乔开始移动，保护其至地图左中据点后董卓出现，贵重品发现。

吴传3章 南中の战い

难易度	★★☆☆☆
胜利条件	击破曹丕
败北条件	本阵陷落

攻略顺序：打倒曹仁之后敌军开始移动→孟获军团消失→火计成功之后、火中的敌军全灭→让孟获到达目标地点→敌援军出现并开始进军→庞统军团消失→我方援军出现→孟获军团消失→敌军开始进军→火计成功之后、火中的敌军全灭→北砦开门→地图中央的火灾消失



→敌伏兵出现→打倒曹丕过关。

珍贵素材"水晶"获得方法：两次火计成功后击破庞统。一路杀到曹仁处，等孟获消失后按提示击破曹仁、引诱黄祖，火计发生然后援助孟获到达目标地点，等他第二次消失，火计发生之后回本阵灭了庞统，贵重品出现在地图正上方。

吴传4章 严岛の战い

难易度	★★★☆☆
胜利条件	击破平清盛及吕布
败北条件	孙权败走

攻略顺序：吕布军开始进军→平清盛军开始进军→和源义经一起朝龙神社移动→敌伏兵出现→友军孙策军出现→打倒进军而来的吕布→大筒开始攻击→打倒守备头之后大筒攻击停止→源义经到达龙神社之后出现海啸敌军消灭→吴军、孙策军开始进军→敌伏兵出现→打倒平清盛之后过关。



吴传5章 桶狭间の战い

难易度	★★★☆☆
胜利条件	击破伊达政宗
败北条件	本阵陷落

攻略顺序：伊达军开始进军→敌骑兵队出现、朝我方本阵开始进军→吴军特别部队开始进军、制压西北砦→石川五右卫门破坏我方本阵里的瓦罐→许褚愤怒、敌军士气低下→伊达军第二阵开始进军→窄道内伏兵出现→石川五

右卫门破坏北侧的瓦罐→伊达军第三阵开始进军→伊达军破坏南侧瓦罐→打倒前田庆次制压西北砦→夺回骑兵队、骑兵队开始朝敌本阵进军→吴军全军出击→敌军士气大幅降低→伊达本阵附近出现铁炮队→打倒伊达政宗过关。

珍贵素材“阴阳珠”获得方法：援护黄盖和石川五右卫门，制压西北寨。游戏开始后先把本阵门口的几个敌将清理掉，然后黄盖会破坏本阵后面的瓦砾。由那里出去一路沿着地图北边的一条道上去直接杀到牛金所在寨，击破牛金开门后从北面走黄盖会继续破坏瓦砾打开到西北寨的路，最后到西北砦击破前田庆次就可以。



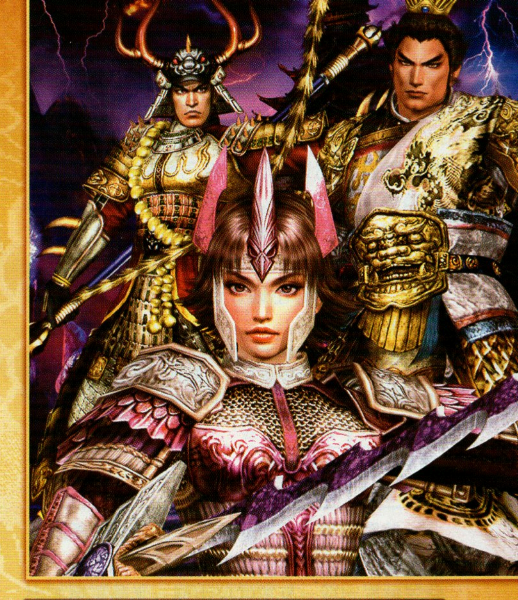
吴传6章　阳平关の战い

难易度	★★★★☆
胜利条件	击破陈宫→击破吕布
败北条件	本阵陷落

攻略顺序：地图中段出现雾看不见敌武将位置→打倒妖术兵长之后地图中段的雾消失→地图东侧窄道内出现高顺、开始朝我方本阵进军→徐盛开始朝高顺部队进军→阳平关前出现弓部队→敌阵内闭门、敌伏兵出现→吕布军团出现并开始进军→友军马超军出现→阳平关吕布军开始进军→打倒貂蝉之后吕布愤怒→阳平关正门开门→击破吕布过关。

珍贵素材“勾玉”获得方法：貂蝉出现后迅速击破。相当简单，吕布军出现后，貂蝉出现在地图右上，赶过去击破即可。





吴传7章　山崎の战い

难易度	★★★★☆
胜利条件	击破平清盛
败北条件	本阵陷落

攻略顺序：敌大筒炮击开始→西南砦开门→吕布军开始进军→打倒守备头之后炮击停止→东北砦开门→打倒东北砦的铁鼠之后炮击完全停止→吕布军叛变为友军→毒雾出现→敌奇袭部队出现→打倒2名妖术兵长之后毒雾消失→平清盛阵开门→打倒平清盛过关。

珍贵素材“白虎牙”获得方法：我方未败走的条件下击破隐形鬼、蛟、修陀、猪豚蛇、金鬼、风鬼、司马昭、王双、郭淮、司马懿、孙悟空。首先击破我方本阵附近的隐形鬼、蛟、修陀、猪豚蛇、金鬼、风鬼、随后司马懿率领几将进攻我方本阵，击破他们后再做掉孙悟空即可，贵重品出现在敌本阵上方。

吴传8章　赤壁の战い

难易度	★★★★★
胜利条件	击破真远吕智
败北条件	本阵陷落

攻略顺序：敌军放弃地图中央的桥梁→敌军施展妖术让我方军船着火→敌军出现→打倒敌人也会再次复活→我方水军到着(可以前往祭坛)→制压祭坛之后敌妖术停止→我方水军到着(可以前往敌阵)→我方全军士气上升→敌军施

展妖术让全部军船着火→敌援军出现→击破妲己之后妖术消失→打倒真远吕智过关。

珍贵素材“燕の子安の贝”获得方法：迅速占领祭坛后迅速击破妲己和前田庆次。开始随便杀几个敌将，在我方战船到达之后就可以攻向祭坛，占领祭坛之后清清我方附近的敌将，待通向敌方的船到达后迅速赶奔妲己处，庆次同时出现，击破两人后贵重品出现在敌本阵右面。

战国1章 楼桑村の战い

难易度	★☆☆☆☆
胜利条件	击破董卓
败北条件	岛左近或张角败走

攻略顺序：接近恐慌状态的张角军部队让其冷静→成功救出张角之后我方士气上升→张角军援军出现→友军伏仪出现→张角军援军出现→打倒董卓过关。

战国2章 冀州の战い

难易度	★★☆☆☆
胜利条件	击破妲己及卑弥呼
败北条件	卑弥呼成功到达脱出地点

攻略顺序：卑弥呼开始退却→敌援军出现→敌援军出现→3分以内击破敌援军→敌援军出现→东祭坛关所开门→敌援军出现→敌方施展妖术出现龙卷风→敌伏兵出现→我方援军出现、卑弥呼停止逃走→打倒妖术兵长之后龙卷风消灭→敌援军出现→打倒妲己、卑弥呼过关。



珍贵素材“金”获得方法：击破4组增援部队，一路追杀妲己和卑弥呼即可。伏兵分别在妲己初始位置，卑弥呼初始位置，地图右下，地图中部，击破这4组增援部队后贵重品出现在脱出地点附近。



战国3章 长谷堂の战い

难易度	★★☆☆☆
胜利条件	击破孙悟空
败北条件	岛左近或直江兼续败走

攻略顺序：打倒仙狸之后南方关所开门→幻影兵出现、打倒妖术兵长之后就会消失→落石出现、打倒妖术兵长之后就会消失→打倒猪豚蛇之后中央关所东南砦开门→敌伏兵出现→打倒修陀之后中央关所南门开门→打倒风鬼之后中央关所西北砦开门→火灾发生→打倒水鬼之后中央关所北门开门→让直江兼续与我方合流、岛左近进入火焰地带→友军伏仪出现、敌妖术兵长出现、打倒之后火焰就会消失→北方关所开门→打倒孙悟空过关。

珍贵素材“青玉”获得方法：在真田幸村没有败走的情况下300人斩。毫无难度，一路随便杀杀就能达成斩数，只要注意幸村的安全即可。

战国4章 长坂の战い

难易度	★★★☆☆
胜利条件	击破伊达政宗及妲己
败北条件	武田信玄败走

攻略顺序：敌伏兵出现、敌铁炮队一齐射击造成我方骑兵队全灭→敌伏兵出现并开始进军→保护直江兼续（宇佐美定满）到达船只附近→直江兼续（宇佐美定满）到达船只之后就会离开战场→与本阵合流之后宇佐美定满出现、发生火灾造成敌铁炮队全灭→我方船队到着、火灾消灭、我方全军开始进军→敌伏兵出现→打倒伊达政宗、妲己过关。

珍贵素材“神行符”获得方法： 迅速击破前田庆次附近总共5武将。上来直接击破右下全部5敌将，贵重品在庆次附近。

战国5章 凉州の戦い

难易度	★★★☆☆
胜利条件	击破吕布
败北条件	黑田官兵卫或吕蒙败走

攻略顺序： 打倒守备头之后东北砦东门开门→打倒宋宪之后东北砦西门开门→连合军开始进军救出吕蒙→打倒吕蒙阵前的敌武将之后护卫传令平安到达援军到着路线→大筒炮击开始→制压两个大筒砦之后大筒停止→吴军本阵开门→吕布军第二阵进军→打倒延泽满重之后西南砦北门开门→孙悟空施展缩地之术转移到援军到达路线→打倒孙悟空之后西南砦南门开门→传令离开之后连合军、吕蒙军士气上升→吴军援军到着→吕布军本阵开门→吕布军援军出现→打倒吕布过关。



战国6章 虎牢关の戦い

难易度	★★★★☆
胜利条件	击破平清盛
败北条件	武田胜赖或岛左近败走

攻略顺序： 击退敌军第一阵、制造缝隙→岛左近开始去说得织田信长→平军第二阵进军→平军中央部队开始进军→平军第三阵进军→朝间道前进之后孙悟空出现→岛左近到达目标地点之后织田军援军出现→火灾发生、幻影兵出现→董卓出现→打倒2名妖术兵长之后火灾、幻影兵消灭→打倒董卓之后连合军、织田军开始朝平清盛突击、士气上升→出现多个平清盛→打倒平清盛过关。

珍贵素材“神气环”获得方法： 击破平军3次突击，击败孙悟空，在中央识破火灾和幻影兵妖术。开始后平清盛会在地图左侧发动三次突击，其中后两次是没有敌将的，击破敌兵即可。接下来到地图右侧清兵保护岛左近顺利脱出，其中孙悟空出现后迅速击破。织田军出现后地图中央出现幻影兵，过去找出两个妖术兵长贵重品即出现，位置在左上4敌将中间。



战国7章 白帝城の戦い

难易度	★★★★☆
胜利条件	击破平清盛
败北条件	本阵陷落

攻略顺序： 在奇袭场所迎击敌人、我方伏兵部队出现→敌先阵部队陷入混乱、连合军士气上升→上杉骑兵队第一阵开始进军→风魔小太郎出现→打倒修陀之后南砦开门→打倒守备头之后西砦开门→孙悟空出现并发动分身→敌增援部队出现→打倒孙悟空之后白帝城间道门开门→打倒野槌、阴摩罗鬼之后敌本阵北门开门→敌增援部队出现→打倒阴形鬼之后敌本阵东门开门→打倒猪豚蛇、金鬼之后敌本阵南门开门→在本阵内打倒妖术兵长之后龙卷风停止→打倒平清盛过关。

珍贵素材“玄武甲”获得方法： 迅速让上杉谦信，织田信长，丰臣秀吉侵入白帝城。首先向上杀至地图右边保证秀吉进军顺利，随后进入石兵八阵解决孙悟空等几将，最后解决白帝城北门二将。秀吉侧完成后返回助信长杀到南门，途中风魔会乱入，击破之。最后帮助上杉谦信突破东门即可，贵重品在白帝城内。



攻略研究



战国8章 关ヶ原の战い

难易度	★★★★★
胜利条件	击破真远吕智
败北条件	本阵陷落

攻略顺序： 扫讨周围的敌军部队→松尾山砦敌大筒炮击开始→连合军特别部队队朝松尾山砦进军→扫讨周围的敌军部队、攻打松尾山砦→妲己施展妖术出现落石→伏仪解除妲己施展的妖术→制压松尾山砦之后炮击停止、连合军士气上升→东南、东侧敌大筒炮击开始→打倒片仓小十郎之后东南大筒炮击停止→打倒伊达政宗之后东侧大筒炮击停止→制压全部大筒之后连合军士气上升→发现前田庆次率领的奇袭部队→敌军本阵前的关卡开门→敌幻影兵出现→伏仪开始介入敌幻影兵、不久后幻影兵会成为我方→我方伏兵出现→打倒妲己之后幻影兵消失、敌本阵开门、雾消失→打倒真远吕智过关。

珍贵素材“龙の首の玉”获得方法： 迅速击破敌方全部大筒部队击破妲己与前田庆次。首先往回走攻占右下的寨，然后由此往上依次击破片仓与伊达，然后不要到中央杀敌，因为这件的信息延迟非常严重，直接开门杀妲己就好。然后到地图左上角，等庆次出现后击破之，贵重品出现在大蛇本阵。



远吕智1章 小田原城の战い

难易度	★☆☆☆☆
胜利条件	击破丰臣秀吉及北条氏政
败北条件	本阵陷落

攻略顺序： 北条军愤怒→制压南砦之后南砦开门→北条军士气低下→南砦出现铁鼠率领的火计部队→敌方迎击部队开始进军→打倒北条氏政之后北条军兵士逃亡、北条军士气大幅低下→北砦、小田原城门开门→打倒风魔小太郎不久后会加入远吕智军→进入小田原城之后敌伏兵出现→铁鼠到达目标地点之后小田原城着火、丰臣军士气低下→小田原城开门、丰臣军进军→打倒羽柴秀次之后再制压兵粮库、丰臣军士气低下→打倒丰臣秀吉之后过关。

珍贵素材“黑曜石”获得方法： 迅速占领南寨。一开始迅速占领眼前的南寨即可，重品在南寨外。



远吕智2章 成都の战い

难易度	★★☆☆☆
胜利条件	击破刘备
败北条件	远吕智败走

攻略顺序： 打倒守备头之后南砦东门开门→打倒张苞之后制压南砦→刘备开始逃脱→在南砦西门前发现并击倒工作部队、南砦西门开门→民、刘备军士气低下、刘备军移动速度低下→击破蜀军武将、追击刘备军→打倒糜竺之后成都城南门开门→成都城内出现迎击部队→打倒迎击部队之后迎击部队再次出击→打倒诸葛亮之后成都城内门开启、刘备军士气、移动速度低下→敌增援孟获、祝融出现→打倒赵云

之后刘备军士气、进军速度低下→打倒妖术兵长之后雾消失→打倒刘备过关。

珍贵素材"玛瑙"获得方法：迅速打开成都南门。开始后迅速占领南寨，然后在寨里搜寻工作兵长，击破后南寨开门，冲出去击破两敌将后成都南门开门，贵重品出现在成都内城北方。



远吕智3章 川中岛の战い

难易度	★★☆☆☆
胜利条件	击破上杉谦信及武田信玄
败北条件	远吕智败走

攻略顺序：上杉骑兵队、真田幸村军团开始进军→远吕智军北侧部队开始进军→上杉骑兵队开始进军→进入石兵八阵之后敌伏兵出现、发生火灾→西北砦开门、上杉谦信开始进军→西砦开门、直江兼续开始进军→走出石兵八阵之后再击破武田信玄即可过关。

珍贵素材"红玉"获得方法：迅速击破真田幸村。直接冲到幸村处击破即可，贵重品出现在信玄本阵上方。

远吕智4章 合肥の战い

难易度	★★★☆☆
胜利条件	击破孙坚→击破孙坚及孙策
败北条件	本阵陷落

攻略顺序：打倒凌统之后就会消失→远吕智军开始进军→敌伏兵出现、我方部队全灭→工作部队出现并保护其成功破坏桥梁→工作部队到达不久后即可破坏桥梁→我方伏兵出现→敌援军(孙策)出现→合肥城开门→吴军进军→打倒孙坚、孙策过关。

珍贵素材"定海珠"获得方法：断桥策略成功后击破张辽和甘宁。首先向北杀杀，待工作兵长出现后立即保护其到目标地点，在旁边守护一段时间后断桥策略成功，迅速击破张辽、甘宁二将，贵重品出现在地图中部偏上。

远吕智5章 江户城の战い

难易度	★★★☆☆
胜利条件	击破德川家康
败北条件	远吕智败走

攻略顺序：打倒守备头之后西、南、东、北四个城门开启→伊达政宗出现并打倒之→西城门出现敌伏兵、西门攻击部队士气减少→打倒西城门敌伏兵之后西门攻击部队士气上升→打开南城门之后天守门扉开启→南城门出现敌伏兵、南门攻击部队士气减少→打倒南城门敌伏兵之后南门攻击部队士气上升→准备施展火计、但是德川家康早已有所防范→北城门出现敌伏兵、北门攻击部队士气减少→打倒北城门敌伏兵之后北门攻击部队士气上升→敌援军出现→东城门出现敌伏兵、东门攻击部队士气减少→打倒东城门敌伏兵之后东门攻击部队士气上升→天守内出现敌伏兵→敌奇袭部队出现→天守西扉开门→打倒伊达政宗之后通往天守三层的门扉开启→打倒德川家康过关。

珍贵素材"吸魂砂"获得方法：击破敌方所有伏兵并击破伊达政宗。开始随便杀敌，随后东西南北会接连出现伏兵，全部击破。稻姬奇袭本阵的部队出现后击破之，进入天守二层击破伊达政宗后贵重品出现在旁边。



远吕智6章 夷陵の战い

难易度	★★★★☆
胜利条件	击破曹操
败北条件	远吕智败走

攻略顺序：击破敌前线部队→我方大筒炮击开始→敌前线部队开始撤退→敌工作部队施计让大筒砦、我方战斗地域着火、远吕智军士气低下→敌奇袭部队出现→回到城寨接近陷入混乱的3名我方部队、激励部队之后开始进军→打倒潜伏在八阵的6名妖术兵长之后发现曹操→敌伏兵出现→打倒曹操。

攻略研究

珍贵素材“朱雀翼”获得方法：火计发生后迅速击破敌方增援部队。首先杀几个前线敌将，敌方撤退后在地图上清清兵，火计发生后地图左侧与下方各出现两个敌将共4人，击破他们后贵重品出现在地图中央。



远吕智7章 三方ヶ原の战い

难易度	★★★★☆
胜利条件	击破织田信长
败北条件	远吕智败走

攻略顺序：敌伏兵出现→打倒不破光治之后敌前线部队士气低下→远吕智主力部队开始朝兵粮库进军→敌伏兵出现→护卫出现的妖术部队到达兵粮库→敌军使用狼烟与织田信长取得联络→兵粮库、东砦、中央砦开门→敌伏兵出现→妲己施展法术出现幻影兵→打倒佐久间盛政之后幻影兵消失→打倒明智光秀制压兵粮之后妲己施展法术远吕智朝兵粮库移动→织田军本阵门扉开启、织田军本队进军→铁炮队出现并发动射击、织田军士气低下→远吕智军开始朝织田信长进军→打倒织田信长过关。

珍贵素材“蓬莱の玉の枝”获得方法：十分钟内发动缩地术，敌方进军后击破森兰丸、森可成、蜂须贺小六。这关时间比较紧，上来击破眼前的不破光治后立即转回去地图左下清兵将，这里伏兵很多。待光秀所在寨开门后迅速歼灭里面敌将保护妖术兵长进驻。发动缩地术成功后等待织田本阵开门，敌方进军后击破森兰丸，森可成，蜂须贺小六即可，贵重品在光秀寨里。



远吕智8章 火河の战い

难易度	★★★★★
胜利条件	击破伏仪、女娲及太公望
败北条件	远吕智败走

攻略顺序：远吕智军开始进军→张角施展法术出现幻影兵、远吕智军士气低下→打倒张角之后幻影兵消失、远吕智军进军再开→左慈施展法术出现自己的分身、远吕智军士气低下→打倒左慈之后远吕智军进军再开→太公望施展法术让远吕智军一部分武将石化、远吕智军士气低下→太公望施展法术让远吕智军陷入混乱、内讧造成远吕智军士气低下→打倒北斗、南斗、武吉之后石化解除、远吕智军进军再开→发动万仙阵地板开始移动→伪远吕智、伪妲己出现→我方武将出现→打倒伪远吕智、伪妲己→打倒南华仙人之后混乱解除、远吕智军进军再开→东北砦开门→女娲施展法术发生落雷、打倒之后就会解除→伏仪施展法术让古代兵器出现、打倒之后就会解除→打倒伏仪、女娲、太公望过关。



各壁纸和第3件服饰取得条件

◆武将壁纸（每个武将各六张）

1、武将入手后
2、该武将之全特技习得完毕
3、该武将之熟练度达20以上
4、该武将之熟练度达30以上
5、该武将之熟练度达40以上
6、该武将之熟练度修练完毕

◆特殊壁纸（共三张）

1、故事模式全关卡通关完成
2、戏剧模式全关卡通关完成
3、故事模式及戏剧模式全难度通关完成（也就是所有关卡都要以“简单、普通、难、激难”四个难度进行过，且通关完成）

◆第3件服饰入手条件：武将熟练度10以上

全势力武将出现条件一览表

蜀	
刘备	蜀传最初使用可能
关羽	蜀传最初使用可能
张飞	蜀传最初使用可能
星彩	蜀传最初使用可能
赵云	蜀传二章-杂贺之战过关
魏延	蜀传二章-杂贺之战过关
诸葛亮	蜀传六章-小谷城之战过关/远吕智传二章-成都之战过关
月英	蜀传六章-小谷城之战过关
马超	吴传六章-阳平关之战过关
黄忠	战国传最初使用可能
关平	战国传最初使用可能
姜维	魏传三章-贱岳之战过关
庞统	魏传五章-小牧长久手过关

吴	
孙坚	吴传最初使用可能
黄盖	吴传最初使用可能
凌统	吴传最初使用可能
周泰	吴传最初使用可能/远吕智传四章-合肥之战过关
孙权	吴传最初使用可能/远吕智传四章-合肥之战过关
孙尚香	蜀传最初使用可能/远吕智传四章-合肥之战过关
陆逊	蜀传三章-长筱之战过关
孙策	吴传四章-严岛之战过关/远吕智传四章-合肥之战过关
大乔	吴传四章-严岛之战过关/远吕智传四章-合肥之战过关
周瑜	吴传二章-金崎之战过关
小乔	吴传二章-金崎之战过关
吕蒙	战国传五章-凉州之战过关
甘宁	战国传五章-凉州之战过关
太史慈	魏传三章-贱岳之战过关

魏	
曹丕	魏传五章-小牧长久手过关
甄姬	魏传五章-小牧长久手过关
曹仁	魏传五章-小牧长久手过关
张辽	蜀传五章-葭萌关之战过关
许褚	吴传五章-桶狭间之战过关
庞德	吴传五章-桶狭间之战过关
曹操	魏传最初使用可能
典韦	魏传最初使用可能
张颌	魏传最初使用可能
徐晃	战国传最初使用可能
司马懿	战国传五章-长阪之战过关
夏侯敦	魏传二章-汜水关之战过关
夏侯渊	魏传二章-汜水关之战过关

他1	
左慈	蜀传一章-石亭之战过关
孟获	吴传三章-南中之战过关
祝融	吴传三章-南中之战过关
貂蝉	吴传完全通关
吕布	吴传完全通关
张角	战国传一章-楼桑村之战过关
董卓	远吕智传最初使用可能
袁绍	魏传三章-贱岳之战过关

他2	
太公望	蜀传一章-石亭之战过关
孙悟空	魏传完全通关
伏仪	战国传三章-长谷堂救出战过关
女娲	魏传最初使用可能
源义经	吴传一章-濡须口之战过关
平清盛	战国传完全通关
卑弥呼	蜀传完全通关
妲己	远吕智传最初使用可能
远吕智	远吕智传最初使用可能
百百目鬼	获得任意5个素材（VS模式及SURVIVAL模式使用）
牛鬼	获得任意15个素材（VS模式及SURVIVAL模式使用）
真远吕智	故事模式+梦幻模式全关卡通过

战国1	
真田幸村	战国传二章-冀州之战过关
前田庆次	远吕智传一章-小田原城之战过关
织田信长	魏传七章-潼关之战过关/战国传六章-虎牢关之战过关
明智光秀	蜀传四章-五行山之战过关
石川五右卫门	吴传二章-金崎之战过关
上杉谦信	战国传三章-长谷堂救出战过关
お市	魏传六章-邪马台之战过关
阿国	吴传最初使用可能
くのいち	魏传最初使用可能

攻略研究

战国1	
武田信玄	战国传二章-冀州之战过关
杂贺孙市	魏传四章-冀州之战过关
伊达政宗	远吕智传五章-江户城之战过关

战国2	
浓姬	战国传六章-虎牢关之战过关
服部半藏	蜀传最初使用可能 远吕智传五章-江户城之战过关
森兰丸	吴传最初使用可能
丰臣秀吉	战国传六章-虎牢关之战过关
今川义元	蜀传最初使用可能
本多忠胜	蜀传最初使用可能
稻姬	蜀传最初使用可能 远吕智传五章-江户城之战过关
德川家康	蜀传最初使用可能 远吕智传五章-江户城之战过关
石田三成	魏传七章-潼关之战过关
浅井长政	魏传六章-邪马台之战过关
岛左近	战国传最初使用可能

战国3	
佐佐木小次郎	战国传二章-冀州之战过关
直江兼续	战国传三章-长谷堂救出战过关
前田利家	魏传四章-冀州之战过关
ねね	战国传六章-虎牢关之战过关
柴田胜家	魏传七章-潼关之战过关
ガラシャ	蜀传四章-五行山之战过关
风魔小太郎	远吕智传一章-小田原城之战过关
立花银千代	吴传最初使用可能
长宗我部元亲	吴传最初使用可能
岛津义弘	战国传最初使用可能
宫本武藏	战国传最初使用可能



武器炼成能力效果及必要素材

能力	内容	必要武器属性	必要炼成素材
兵法	延长能力提升道具的有效时间	炎1	黑曜石
不屈	在濒死状态下，倒地起身后攻击力翻倍	勇猛1	翡翠
旋回	被吹飞时比较容易快速起身	破天1/旋风1	琥珀
补	敌兵会有一定机率掉包子	吸生1/吸活1	萤石
狙击	弓箭和射击能力提升	勇猛1/神速1/极意1	金
天活	可无视体力值影响发动真无双乱舞	炎1/分身1/雷1	玛瑙
天阵	可无视体力值发动合体技	炎1/旋风1/分身1/极意1	金刚石
弯曲	减轻所受损伤	阳1/吸生1/旋风1/背水1	孔雀石
顽强	可在蓄力攻击过程中提高忍受攻击程度	冰1/吸活1/勇猛1/分身1/极意1	青玉/白玉环
飞龙	可在蓄力攻击中跳跃	斩1/破天1/分身1/神速1/极意1	水晶/神行符
金甲	被弓箭或射击攻击打到不会硬直	雷1/斩1/吸活1/分身1/神速1/背水1	红玉/定风珠
连携	待命角色的无双值只要满一半就能发动援护技	冰1/破天1/勇猛1/旋风1/分身1/神速1	定海珠/阴阳珠/吸魂砂/混天绫
赋活	让无双槽自动徐徐回复	炎2/阳2/吸生2/吸活2/旋风2/神速2/极意2	风火轮/勾玉/神气环/龙の首の玉
再生	阵亡之后能再度复活	冰2/阳2/吸生2/吸活2/旋风2/分身2/神速2/背水2	朱雀翼/青龙胆/白虎牙/玄武甲
天舞	可在无双值全满时，发动所有武器上赋予的攻击效果	炎2/冰2/雷2/阳2/斩2/吸活2/勇猛2/极意2	蓬莱の玉の枝/佛の御石の钵/火鼠の皮衣/燕の子安贝

戏剧模式全28个关卡出现条件一览

关卡	难易度	使用武将	出现条件
大阪城の战い	★★★★★	曹操、孙权、刘备	3名武将的熟练度达到50的状态下过关即可
樊城の战い	★★★★★	织田信长、丰臣秀吉、德川家康	3名武将的熟练度达到50的状态下过关即可
合肥新城の战い	★☆☆☆☆	诸葛亮、周瑜、武田信玄	战国2章“冀州の战い”过关
严岛突破战	★☆☆☆☆	赵云、真田幸村、岛津义弘	蜀传最终章“五丈原の战い”过关
祁山の战い	★☆☆☆☆	关羽、徐晃、上杉谦信	“严岛突破战”过关
小田原城决战	★★★★★	关羽、夏侯敦、吕蒙	可以使用3名武将
吴郡の战い	★☆☆☆☆	姜维、陆逊、岛左近	魏传3章“贱ケ岳の战い”过关
邪马台决战	★★★★★	前田庆次、吕布、本多忠胜	炼成素材全部收齐
荆州の战い	★☆☆☆☆	曹仁、孙坚、柴田胜家	魏传7章“潼关の战い”过关
新城の战い	★★☆☆☆	典韦、周泰、森兰丸	初期
南中救出战	★☆☆☆☆	马超、浅井长政、直江兼续	战国4章“长坂の战い”过关
南中争霸战	★☆☆☆☆	庞德、孙策、前田利家	吴传5章“桶狭间の战い”过关
冀州攻防战	★★☆☆☆	庞统、张角、左慈	远吕智8章“火河の战い”过关
大阪湾の战い	★☆☆☆☆	张颌、貂蝉、长宗我部元亲	吴传8章“赤壁の战い”过关
汉水の战い	★☆☆☆☆	关平、曹丕、ガラシャ	魏传8章“官渡の战い”过关
上田城の战い	★★★★☆	甘宁、风魔小太郎、张辽	3名武将级别达到99
九州の战い	★★☆☆☆	孙尚香、大乔、お市	吴传4章“严岛の战い”过关
本能寺の战い	★★★★☆	黄忠、夏侯渊、稻姬	3名武将级别达到99
火河决战	★☆☆☆☆	张飞、本多忠胜、宫本武藏	初期
麦城の战い	★★☆☆☆	袁绍、祝融、ねね	全武将级别合计达到1820以上
四国の战い	★☆☆☆☆	月英、凌统、明智光秀	战国8章“关ケ原の战い”过关
下邳の战い	★☆☆☆☆	司马懿、伊达政宗、石田三成	远吕智5章“江户城の战い”过关
陈仓の战い	★★★☆☆	星彩、立花银千代、今川义元	初期
庐山の战い	★★☆☆☆	甄姬、小乔、浓姬	全武将级别合计达到910以上
长沙の战い	★★☆☆☆	孟获、石川五右卫门、阿国	战国6章“虎牢关の战い”过关
南中攻防战	★★☆☆☆	魏延、太史慈、佐々木小次郎	全武将平均级别达到40以上
兖州の战い	★★★☆☆	黄盖、许褚、服部半藏	全武将平均熟炼度达到30(2730)以上
长谷堂の战い	★☆☆☆☆	董卓、くのいち、杂贺孙市	魏传2章“汜水关の战い”过关/远吕智8章“火河の战い”过关

看来PSP的机能果然是强大无比，前作PS2版中偶尔出现的卡慢现象在本次的PSP版中得到全面杜绝，虽然画面的清晰度和细腻度方面不能和家用机相提并论，不过从游戏的流畅性这一点来看，本作已经堪称掌机无双作品的巅峰了，玩起来感觉和家用机版相比几乎没有任何不足。推荐没有在家用机上玩过这款游戏的玩家一定要尝试一下，领略驰骋沙场一骑当千的感觉吧。本作唯一的缺点是在联机进行游戏的时候有轻微卡慢现象，虽然没有了家用机上的分屏设定，不过流畅度却大打折扣，不少玩家想必也对这一点头疼不已吧。总而言之，抛开联机互动性能来看的话，本作的素质的确是非常优秀的。





《创造球会》是SEGA看家的足球经营游戏，这个系列比起同类的《足球经理》系列，有着简洁而不简单的特点。即便对足球知识一知半解的玩家，也能很快上手，并且可以感受到其中的乐趣。掌机上在GBA上推出过一作，素质非常不错，曾经风靡一时。这次的DS版也非常不错，比赛时的画面变成了全3D，但仍然保持了传统风格。 文/goingamer雪山肥壶

创造球会DS

NDS SLG ●SEGA●2008年11月27日 ●1-2人/5040日元●512M



游戏系统简介





初期设定

游戏一开始，首先进入的是球队设定画面。

我们需要决定的依次为：

1、经纪人
2、你自己的名字
3、俱乐部所在地区
4、俱乐部名
5、队服(要选两套，分主客场)
6、队徽(可惜不能自己画)

接下来确定初期队员倾向，依次是：

●防守力重视
●技术重视
●进攻力重视
●身体能力重视



游戏内容简介

1、游戏进程

不断地参加J同盟比赛及奖杯赛，获得出场费和新队员，不断完善自己的球队。



2、关于奖杯赛

每次将杯赛结束后都能获得一名选手。

选手主要来自对手的球队，赢得越漂亮，获得的队员就越强。

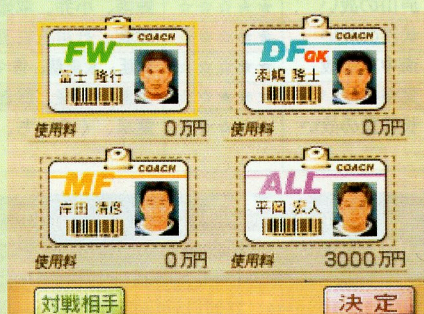
获得方式是在比赛后玩一个刮奖的小游戏，刮到谁的照片就是谁，有时也会刮出道具。

3、J联盟是什么？

J联盟就是队员的养成练习赛，通过比赛队员的属性会成长。

4、游戏目的

让球队一点一点升格，最后当然是世界制霸！



关于比赛

关于操作——这款游戏毕竟是一款养成游戏，所以就不用太指望我们能像玩实况一样自己动手去操作角色了，我们能做的只有在绝好的时机下对球队发出指令而已。

1、团队技能

耗费指示力对队伍做出不同的战术指示，这会直接影响到队员的状态和特殊技能的发动率。



指示力槽会在比赛中慢慢积攒。

2、选手技能

比赛途中每位选手都会随机发动强力的特有技能。

选手根据成长会慢慢学会各种特有技能，但是最多只能同时装备三个。

3、体力

体力会在比赛中慢慢减少，与之相应的，失误也会越来越多，记得要及时换人。

4、精神力

选手使用技能的时候会耗费精神力。

5、蓄力

成功传球或是运球都会让球逐渐变亮，当球最亮的时候就是射门的好机会了。

 主菜单选项

日程进行：开始下一场比赛。

资料室：可以观看胜负记录和选手情报等很多资料。

设施：使用或是增筑各种设施来加强球队实力。

人事：选手契约(解雇或是延长球员契约期)

留学：让球员出去修业，可以提升能力，也可以学到新技能

技能设定：每位选手一次只能装备三个技能球衣号码设定



队伍编成：更换队员、阵型、位置等等。换球员时，每位队员都有“星数”这个属性，“星数”越高能力越强，但要注意每支队伍里能容纳的星数是有上限的。

日程表：从这里查看近期的事项。

推荐选手：这些队员在下一场比赛会发挥的很好。

情报：查阅各种信息

设定：系统设定

随着游戏的进行，渐渐也会出现像是赞助商，新闻媒体，教练等许多事件出现，这些事件基本上相当于一些小任务，在比赛中完成这些任务后就会有相应的奖励。

设施：游戏中的设施对球队有着很大的影响，设施完备时，球队的强度也会倍增。



设施增筑及功能一览



办公室增筑

●等级1(初期)

可设置设施数：4

●等级1A

队伍星数上限：+3

可设置设施数：5

费用：25亿

●等级2

队伍星数上限：+6

可设置设施数：6

费用：50亿

建设条件：J1升格

●等级2A

队伍星数上限：+10

可设置设施数：7

费用：100亿



●等级3

队伍星数上限：+15

可设置设施数：8

费用：200亿

建设条件：赢得比赛ヨーロッパクラブチャンピオンシップ之后获得

人才搜集设施

●FW/MFスカウト室、FW/DFスカウト室、FW/GKスカウト室

设置时间：6个月

设置价格：1亿0000万

效果：从对战对手那里更容易得到FW/MForDForGK队员

●MF/DFスカウト室、MF/GKスカウト室

设置时间：6个月

设置价格：1亿0000万

效果：从对战对手那里更容

易得到MF/DForGK队员

●DF/GKスカウト室

设置时间：6个月

设置价格：1亿0000万

效果：从对战对手那里更容易得到DF/GK队员

●大会FWスカウト室、大会MFスカウト室、大会DFスカウト室

设置时间：6个月

设置价格：1亿8000万

效果：参加大会的FW/GKorMForDF队员变多



●アメリカスカウト室、ヨーロッパスカウト室

设置时间：8个月

设置价格：4亿0000万

效果：曾对战过的南美/北中美和西欧/东欧球员出现率变高

●ハイテクFWスカウト室

设置时间：8个月

设置价格：4亿5000万

效果：从对战对手那里更容易得到，参加大会的FW/GK，参加大会的个人型队员。

●ハイテクMFスカウト室

设置时间：8个月

设置价格：4亿5000万

效果：从对战对手那里更容易得到，参加大会的MF，参加大会的平均型球员。

●ハイテクDFスカウト室

设置时间：8个月

设置价格：4亿5000万

效果：从对战对手那里更容易得到，参加大会的DF，参加大会的组织型球员。

●ゴールデンスカウト室

设置时间：8个月

设置价格：8亿0000万

效果：更容易得到，对手队伍中的球员。参加大会的体能型球员。

●プラチナスカウト室

设置时间：10个月

设置价格：10亿0000万

效果：更容易得到，对战过的队伍中的高星数球员，加大会的技术型球员。

●特殊应接室

设置时间：4个月

设置价格：9000万

效果：设置了这个设施后新入队员的契约延长1年。

●デラックス应接室

设置时间：3个月

设置价格：1亿0000万

效果：设置了这个设施后新入队员的契约延长2年。

●スカウト情报室

设置时间：3个月

设置价格：1亿2000万

效果：人才搜索费用减少10%。

●スカウト战略室

设置时间：3个月

设置价格：1亿2000万

效果：人才搜索费用减少20%。

●留学设施ユース契约室

人数：5人

设置价格：12亿0000万

效果：和队员进行ユース契约，效果：是在球队达到最高等级前契约的年数不减。

获得方法：与赞助商アフラノ石油达成契约后赢得世界联赛。

体育馆增筑

●等级1(初期)

可容纳观众数：15000

可设置设施数：4个

●等级1A

可容纳观众数：17000

可设置设施数：5个

费用：5亿

●等级1B

可容纳观众数：20000

可设置设施数：6个

费用：10亿

●等级2

可容纳观众数：25000

可设置设施数：6个

费用：25亿

建设条件：J1升格

●等级2A

可容纳观众数：28000

可设置设施数：7个

费用：30亿

●等级2B

可容纳观众数：33000

可设置设施数：7个

费用：50亿

●等级3

可容纳观众数：40000

可设置设施数：7个

费用：100亿

建设条件：J1比赛获胜



●等级3A

可容纳观众数：50000

可设置设施数：8个

费用：120亿

●等级3B

可容纳观众数：60000
可设置设施数：8个
费用：120亿



●等级4

可容纳观众数：80000
可设置设施数：8个
费用：300亿
建设条件：在世界俱乐部冠军赛比赛中获胜。

收入设施

●ホットドッグ
设置时间：5个月
设置价格：3000万

●ポップコーン
设置时间：6个月
设置价格：3000万

●クレープ
设置时间：6个月
设置价格：5000万

●プリン屋
设置时间：5个月
设置价格：5000万

●アイスクリームショップ
设置时间：3个月
设置价格：6000万

●タコス屋
设置时间：5个月
设置价格：7000万

●そば屋
设置时间：3个月
设置价格：8000万

●ケバブ屋
设置时间：4个月
设置价格：9000万

●おしるこ屋
设置时间：3个月
设置价格：1亿0000万

●ラーメンショップ
设置时间：3个月
设置价格：1亿2000万

●卖店
设置时间：3个月
设置价格：1亿2000万

●ファーストフード
设置时间：4个月
设置价格：1亿5000万

●インドカレーショップ
设置时间：4个月
设置价格：2亿0000万

●パスタ屋
设置时间：4个月
设置价格：2亿5000万

●トレーニング设施
设置时间：8个月
设置价格：2亿0000万

●レストラン
设置时间：5个月
设置价格：3亿0000万

●レンタルスペース
设置时间：10个月
设置价格：5亿万

●グッズショップ
设置时间：8个月
设置价格：7亿0000万

集客设施

●トイレ设施
设置时间：10个月
设置价格：1亿0000万

●バリアーフリー设备
设置时间：10个月
设置价格：1亿0000万

●カスタマーセンター
设置时间：10个月
设置价格：1亿0000万

●驻车场
设置时间：10个月
设置价格：2亿0000万

●タクシー乘り场
设置时间：10个月
设置价格：2亿0000万

●バスターミナル
设置时间：10个月
设置价格：2亿0000万

医疗设施

●医疗室
设置时间：8个月
设置价格：2亿4000万

●マッサージルーム
设置时间：8个月
设置价格：4亿0000万

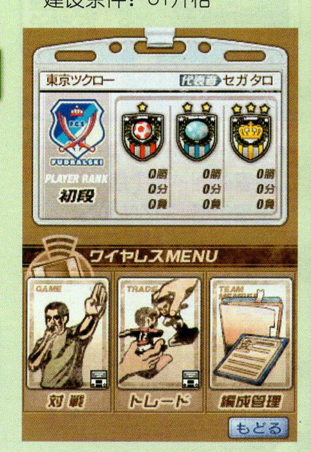
●グラウンド管理室
设置时间：8个月
设置价格：4亿8000万

俱乐部室增筑

●等级1
可容纳选手人数：60人
可设置设施数：4个

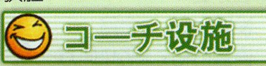
●等级1A
可容纳选手人数：70人
可设置设施数：5个
费用：25亿

●等级2
可容纳选手人数：80人
可设置设施数：6个
费用：50亿
建设条件：J1升格



● **等级2A**
可容纳选手人数：90人
可设置设施数：7个
费用：100亿

● **等级3**
可容纳选手人数：99人
可设置设施数：8个
费用：200亿
建设条件：在胜利杯比赛中获胜



コーチ设施

● **FW/MF/DFコーチ室**
设置时间：6个月
设置价格：1亿5000万
效果：各个位置的球员自信小上升

● **FW/MF/DFコーチラボ**
设置时间：8个月
设置价格：2亿8000万
效果：各个位置的球员自信中上升





● **最新FW/MF/DFコーチラボ**
设置时间：10个月
设置价格：6亿0000万
效果：各个位置的球员自信大上升

● **综合コーチ室**
设置时间：5个月
设置价格：5000万
效果：全部球员的自信小上升

● **综合コーチラボ**
设置时间：3个月
设置价格：6000万
效果：全部球员的自信中上升

● **最新综合コーチラボ屋**
设置时间：5个月
设置价格：7000万
效果：全部球员的自信大上升

● **FW/MF/DFトレーニングルーム**
设置时间：3个月
设置价格：8000万
效果：降低某个任务目标难度

● **综合トレーニングルーム**
设置时间：4个月
设置价格：9000万
效果：降低所有任务目标难度

● **コーチ情报室**
设置时间：12个月
设置价格：3000万
效果：教练费用减少10%

● **コーチ战略室**
设置时间：12个月
设置价格：6000万
效果：教练费用减少20%



回复设施

● **サウナ**
设置时间：6个月
设置价格：2亿1000万
效果：恢复疲劳

● **ジャグジー**
设置时间：8个月
设置价格：3亿2000万
效果：恢复疲劳

● **スパ**
设置时间：12个月
设置价格：6亿0000万
效果：恢复疲劳

● **メディカルルーム**
设置时间：12个月
设置价格：7亿2000万
效果：受伤队员恢复速度加快



技能修得设施

● **FW/MF/DFルーキー指导室**
设置时间：8个月



设置价格：8亿0000万
效果：FWorMForDF/GK在LV2-5时技能修得点数上升

● **综合ルーキー指导室**
设置时间：10个月
设置价格：10亿0000万
效果：全部选手在LV2-5时技能修得点数上升

● **FW/MF/DFベテラン指导室**
设置时间：8个月
设置价格：8亿0000万
效果：FWorMForDF/GK在LV6-10时技能修得点数上升

● **综合ベテラン指导室**
设置时间：10个月
设置价格：10亿0000万
效果：全部选手LV6-10时技能修得点数上升



留学支援设施

● **アジア留学支援室**
设置时间：12个月
设置价格：3亿5000万
效果：アジア地区的留学养成效果-上升

● **アフリカ留学支援室**
设置时间：12个月
设置价格：4亿2000万
效果：アフリカ地区的留学养成效果-上升

● **北中米留学支援室**
设置时间：12个月

设置价格：3亿5000万

效果：北中米地区的留学养成效果-上升

●东ヨーロッパ留学支援室

设置时间：12个月

设置价格：4亿8000万

效果：东ヨーロッパ地区的留学养成效果-上升

●西ヨーロッパ留学支援室

设置时间：12个月

设置价格：6亿0000万

效果：西ヨーロッパ地区的留学养成效果-上升

●南米留学支援室

设置时间：12个月

设置价格：4亿8000万

效果：南米地区的留学养成效果-上升

●FW/MF/DF/GK留学支援室

设置时间：12个月

设置价格：3亿5000万

效果：指定某个区域留学养成效果-上升



全赞助商列表



●米々味増

赞助费：10亿0000万

成功后报酬：タコス屋

报酬获得条件：无

●穴森サイクル

赞助费：10亿0000万

成功后报酬：バリアーフリー设备

报酬获得条件：无

●亀丸文具

赞助费：11亿0000万

成功后报酬：ポップコーンショップ

报酬获得条件：无

●OKガス

赞助费：12亿0000万

成功后报酬:FW/GKスカウト室

报酬获得条件：フレンドリーカップ比赛获胜

●青海パルプ

赞助费：12亿0000万



成功后报酬：MF/DFスカウト室

报酬获得条件：フレンドリーリーグ比赛获胜

●タイラスポーツ

赞助费：12亿0000万

成功后报酬：レストラン

报酬获得条件：获得四星以上球员

●ライツェント

赞助费：13亿5000万

成功后报酬：グッズショップ

报酬获得条件：トライアルリーグ比赛获胜

●SIPPU—NET

赞助费：18亿0000万

成功后报酬：DFコーチラボ

报酬获得条件：无

●サンサンプラント

赞助费：20亿0000万

成功后报酬：ウルグアイ留学室

报酬获得条件：从セールスマン那里购买3处以上设施

●铁香苑

赞助费：26亿0000万

成功后报酬：FWトレーニングルーム/DFトレーニングルーム

报酬获得条件：进入J1比赛前三名

●田中发动机

赞助费：28亿0000万

成功后报酬：综合コーチ室/コーチ战略室/アメリカスカウト室

报酬获得条件：无



●アンゴラパーツ

赞助费：29亿0000万

成功后报酬：2年契约延长书/驻车场

报酬获得条件：进入J1季赛助攻榜前10

●金刚纺织

赞助费：29亿0000万

成功后报酬：南米留学支援室

报酬获得条件：进入J1季赛的得分榜前10

●月下通运

赞助费：30亿0000万

成功后报酬：3年契约延长书

报酬获得条件:一年内让三人留学

●筑城综合建设

赞助费：36亿0000万

成功后报酬：スパ/スペイン留学室/グラウンド管理室

报酬获得条件：从セールスマン购买5个以上设施

攻略研究

今年杀必死满载的动画太多了，各位ACG同好们要守身如玉，不可朝秦暮楚，像我一样……
男，18岁，河南省郑州市回民中学高三，QQ772857862　河南　赵继南　交友



●调和制药

赞助费：38亿0000万

成功后报酬：ハイテクFWスカウト室/ハイテクDFスカウト室

报酬获得条件：无

●光日电力

赞助费：40亿0000万

成功后报酬：ブラジル留学室

报酬获得条件：得到巴西籍球员

●日轮ガス

赞助费：40亿0000万

成功后报酬：ドイツ留学室/フランス留学室

报酬获得条件：进入J1季赛的助攻榜前5

●亭保火灾

赞助费：40亿0000万

成功后报酬：DFルーキー指导室/DFベテラン指导室

报酬获得条件：获得7星以上的DF球员

●荒木银行

赞助费：42亿0000万

成功后报酬：综合コーチラボ

报酬获得条件：ノーザンコンチネンタルカップ比赛获胜

●皇百货店

赞助费：43亿5000万

成功后报酬：最新DFコーチラボ/最新MFコーチラボ

报酬获得条件：无

●フラット

赞助费：45亿0000万

成功后报酬：メディカルルーム

报酬获得条件：成功打入欧洲冠军联赛大赛

●ソキウス化妆室

赞助费：46亿0000万

成功后报酬：MFルーキー指导室

报酬获得条件：进入J1季赛的得分榜前3

●万田急行铁道

赞助费：48亿0000万

成功后报酬：FWベテラン指导室

报酬获得条件：获得7星的FW球员

●ヘブンマート

赞助费：50亿0000万

成功后报酬：5年契约延长书

报酬获得条件ユニコーンリーク比赛获胜

●ワンダードリンク

赞助费：50亿0000万

成功后报酬：プラチナスカウト室

报酬获得条件：欧洲冠军联赛比赛获胜

●ビッグバンマテリアル

赞助费：52亿0000万

成功后报酬：ゴールデンスカウト室

报酬获得条件：得到J1得分王的称号

●アブラノ石油

赞助费：55亿0000万

成功后报酬：ユース契约室

报酬获得条件：世界联赛比赛获胜





1、游戏初期的人物选择并没有什么值得犹豫的，因为这些队员大多都是1星，不久后就可以换掉。

2、游戏从2月份开始，一开始想轻松地获得胜利是不可能的，但是我们又需要更好的队员，虽然并不提倡，但为了长远打算，只好稍稍依赖一下S/L大法了。

3、球队前期很没有建设性，队伍里都是些1星的贫弱选手，因为1星选手的自信等级最多只能提高到Lv3，所以这些队员都没有必要培养，大概将游戏进行到8月份左右就会陆续得到2星甚至3星级的球员了。

4、得到一些2星级的球员后就要开始着手队伍构成，但要注意合理分配队员的分配，因为球队的星数上限是固定的，所以要避免队员实力不均的现象。

5、决定要培养某名球员之后，在J联盟的比赛中尽量把指令技能都用在他身上，比如说“提高技能发动率”之类的，这样选手就会很容易在比赛结束后成为VIP，不仅增加自信，也更容易领悟新技能。

6、当队员升级时，若是出现“環境を変えれば～留学に出してみては” 这样的话时，就必须要送他去留学，否则之后他的自信等级无法上升。

7、而关于设施的话，一开始球队很弱，对设施也都没什么需要，但是为了迎接之后发展的高需求，建议尽量建造一些收入设施，搞点副业，年底咱手头就宽裕了。

8、要注意，球员的契约到期时一定要及时补约，否则球员一旦离队，属性就会清零，就算你把他再找回来也是孑然一身了……

9、再来说一说比赛时布阵的心得，因为比赛并非手工操作，所以我们就要在布阵上做到位。

在布阵时，是可以看到对方的布阵情况的。(灰色显示)话说知己知彼百战不殆，我们就根据对手的阵容来调整自己的球员。

把我方的守备队员和对方的进攻队员重叠起来。大部分人也许都喜欢让守备队员挡在对手进攻队员前面，那样虽然也不错，但效果是不能和重叠起来比的。

我方的进攻球员要和敌人的守备队员错开放，大概和周围的每个敌人球员等距就好。

10、顺利的话，大概到第二年底就有实力从J2晋升成为J1了，如果这时你的队伍中有2星的10级左右的球员大概10人，那你基本上就稳赢了。晋升到J1之后，就要开始走向世界，这时的新加入球员也完全提升了一个档次，又要重新培养了……

人才养成心得

关于自信：

自信是球员育成中非常重要的属性，它影响到以下方面。

- 升级时的能力成长幅度
- 升级时获得的技能点数
- 爆发几率
- 特定球员的特有技能开启

自信是隐藏属性，无法直接观看，只能通过教练队球员的评价来判断。

等级	教练的评价
LV1	自信なし
LV2	芽吹き始めた自信
LV3	それなりの自信
LV4	确固たる自信
LV5	揺らぐ事なき自信
LV6	世界一たる自信

上升自信的方法有很多，以下是主要方式：

- 面谈成功
- 达成教练的目标
- 在J联盟比赛中连胜
- 在J联盟比赛中总评A
- 在J联盟比赛中获得7.0以上分数
- 比赛中获得杰出球员评价
- 留学

自信的等级上限是根据球员的星数决定的：

1-3星最高Lv3

4-6星最高Lv4

7-8星最高Lv5

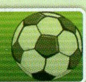
9星最高Lv6

特别奖励密码

奖励	密码
アルゼンチン留学室	7171-9706-3852
フランス留学室	4672-5971-5757
トルコ留学室	1748-0893-8403
1年契约延长书	3369-6526-4604
2年契约延长书	9816-2961-5085
再リストアップ券	4467-8651-4752
杉本有平(GK)	7525-8472-0797
西山胜希(CDF)	5237-6238-3245
伊藤彩翔(SDF)	6029-8754-9696
田中秀保(DMF)	2820-8708-7888
福山芳藏(OMF)	4624-1091-1611
加藤基央(OMF)	1909-9900-2225
ボブ木村(WING)	7365-8716-8513
水泽史郎(CFW)	5614-4417-3715
秋田丰 选手	9382-3697-0505
DFコーチラボ	4570-9564-5600
DFトレーニングルーム	9375-5969-7549
DF留学支援室	5313-5543-3239
3年契约延长书	3473-8865-6221
5年契约延长书	3262-4583-1422
泽登正朗 选手	1482-5170-8311
MFコーチラボ	9971-5140-0082
MFトレーニングルーム	1837-7942-8443
MF留学支援室	3540-4553-1573
2年契约延长书	3350-4726-9239
3年契约延长书	9345-5489-2471
城彰二 选手	6852-2457-7699
FWコーチラボ	8187-5765-5450
FWトレーニングルーム	6502-8286-7769
FW留学支援室	5595-3828-2377
2年契约延长书	9324-3133-4739
3年契约延长书	5915-4393-3358



队伍及选手技能一览



队伍技能表

技能	说明
ゴール坚守	我方守备区全员技能发动几率UP。
基点构筑	我方DMF区全员技能发动几率UP。
チャンスメイク	我方AMF区全员技能发动几率UP。
ゴールを狙え	我方进攻区全员技能发动几率UP。
右サイド强化	右边路全员技能发动几率UP。
左サイド强化	左边路全员技能发动几率UP。
流れをつくれ	我方全员『ベルベットパス』系技能的发动几率大UP。
流れを读め	我方全员『ベルベットパス』系技能的消费精神力变0。
确实にまわせ	我方全员『ピンポイントパス』系技能的发动几率大UP。
丁宁にまわせ	我方全员『ピンポイントパス』系技能的消费精神力变0。
チャレンジ精神	我方全员『チャージパス』系技能的发动几率大UP。
チャレンジ赏赘	我方全员『チャージパス』系技能的消费精神力变0。
强行突破	我方全员『パワフルドリブル』系技能的发动几率大UP。
岩の如く	我方全员『パワフルドリブル』系技能的消费精神力变0。
敌阵突破	我方全员『高速ドリブル』系技能的发动几率大UP。
风の如く	我方全员『高速ドリブル』系技能的消费精神力变0。
观客魅了	我方全员『テクニカルドリブル』系技能的发动几率大UP。
云の如く	我方全员『テクニカルドリブル』系技能的消费精神力变0。
激しく当たれ	我方全员『パワータックル』系技能的发动几率大UP。
肉弹战	我方全员『パワータックル』系技能的消费精神力变0。
战意をくじけ	我方全员『テリブルタックル』系技能的发动几率大UP。
精神战	我方全员『テリブルタックル』系技能的消费精神力变0。
クリーンに守れ	我方全员『テクニカルタックル』系技能的发动几率大UP。
技术战	我方全员『テクニカルタックル』系技能的消费精神力变0。
素早く夺え	我方全员『ダッシュパスカット』系技能的发动几率大UP。
一瞬の辉き	我方全员『ダッシュパスカット』系技能的消费精神力变0。
预测して夺え	我方全员『パスコース予测』系技能的发动几率大UP。
先见の明	我方全员『パスコース予测』系技能的消费精神力变0。
クリーンに夺え	我方全员『テクニカルカット』系技能的发动几率大UP。
匠の技	我方全员『テクニカルカット』系技能的消费精神力变0。
シュート促进	我方全员『トラップ&シュート』系技能的发动几率大UP。
ゴールに目を	我方全员『トラップ&シュート』系技能的消费精神力变0。
パス促进	我方全员『トラップ&パス』系技能的发动几率大UP。
味方に目を	我方全员『トラップ&パス』系技能的消费精神力变0。
ドリブル促进	我方全员『トラップ&ドリブル』系技能的发动几率大UP。
突破に目を	我方全员『トラップ&ドリブル』系技能的消费精神力变0。
强韧なスタミナ	我方全员『铁の心脏』系技能的发动几率大UP。
魂の激走	我方全员『铁の心脏』系技能的消费精神力变0。
プレッシング	我方全员『プレス』系技能的发动几率大UP。
出足良好	我方全员『プレス』系技能的消费精神力变0。
キーマンサポート	我方全员『ワーカー』系技能的发动几率大UP。
黑子に徹しろ	我方全员『ワーカー』系技能的消费精神力变0。

队伍技能表

技能	说明
キーマンチェック	我方全员『マーカー』系技能的发动几率大UP。
彻底マーク	我方全员『マーカー』系技能的消费精神力变0。
キャプテンの自觉	我方队长的『キャプテン』系的技能发动几率大UP。
キーマンの自觉	我方中心球员的『キーマン』系技能发动几率大UP。
中盘省略	后方球员积极长传。
中距离炮	中盘球员积极远射。
パスサッカー	中盘球员积极传球。
サイドをえぐれ	边路球员积极盘带。
全员攻击	全员放弃防御全面进攻。
全员防守	全员放弃进攻全面防守。
右サイド突破	集中右路进攻。
左サイド突破	集中左路进攻。
中央突破	集中中路进攻。
持久战	不分敌我全员体力不减。
神经战	不分敌我全员精神不减。
变わらぬ势い	球不会蓄力。
体力抢夺	双方消耗的体力都会加到对方身上。
精神力抢夺	双方消耗的精神力都会加到对方身上。
指示かく乱	对方支持力减少3。
一系乱れず	队伍技能消耗减半。
指示继续	我方队伍技能时效延长。
指示缩短	对方队伍技能时效缩短。
キャプテン变更	改变队长。
キーマン变更	改变中心球员。

选手技能

技能	说明
コントロールショット	发动射门成功率UP
ループショット	对手全部DF守备力DOWN
ハイパワーシュート	敌人DF体力DOWN 射门成功率DOWN
バナナシュート	敌人DF精神力DOWN 射门成功率DOWN
コントロールヘッド	头球成功率UP
ボンバーヘッド	我方FW体力恢复 之后头球成功者体力回复
ピンポイントヘッド	我方FW精神体力恢复 之后头球成功者精神力回复
ダイビングヘッド	我方FW攻击力UP
コントロールFK	我方任意球成功率UP
弹丸キック	敌方DF体力DOWN 任意球成功率DOWN
バナナキック	敌方DF精神力DOWN 任意球成功率DOWN
壁拔きキック	任意球成功时 敌人守备力DOWN
ベルベットパス	传球成功时 接球者体力回复
ピンポイントパス	传球成功时 接球者精神力回复
チャージパス	传球成功时 足球蓄力量增加
コントロールフィード	长传成功率UP
パワフルドリブル	运球成功时 对手体力DOWN
高速ドリブル	运球成功时 对手精神力DOWN

攻略研究

选手技能	
技能	说明
テクニカルドリブル	运球成功时 对手守备力DOWN
トラップ＆パス	过人成功时 球员传球力UP
トラップ＆ドリブル	过人成功时 球员运球力UP
パワータックル	守备时对手体力下降 拦截成功后再下降
テリブルタックル	守备时对手精神力下降 拦截成功后再下降
テクニカルタックル	对手进攻力下降
ダッシュパスカット	传球拦截成功时 传球者体力下降
パスコース预测	传球拦截成功时 传球者精神力下降
テクニカルカット	传球拦截成功时 传球者攻击力下降
危险察知	发动后救球成功率UP
气合のセーブ	救球成功时 对方FW全员体力DOWN
シュート预测	救球成功时 对方FW全员精神力DOWN
スーパーセービング	救球成功时 对方FW全员攻击力DOWN
铁の心脏	球员身体能力UP
プレス	对方球员身体能力DOWN
ワーカー	我方中心球员身体能力UP
ストライカー	拥有此技能的球员シュート系技能发动率小UP
エースストライカー	拥有此技能的球员シュート系技能发动率中UP
ポストプレイヤー	拥有此技能的球员ヘディング系技能发动率小UP
ハイタワー	拥有此技能的球员ヘディング系技能发动率中UP
コンダクター	拥有此技能的球员パス系技能发动率小UP
コンダクター	拥有此技能的球员パス系技能发动率中UP
ドリブラー	拥有此技能的球员ドリブル系技能发动率小UP
魔术师	拥有此技能的球员ドリブル系技能发动率中UP
ストッパー	拥有此技能的球员タックル系技能发动率小UP
ザ・ウォール	拥有此技能的球员タックル系技能发动率中UP
スイーパー	拥有此技能的球员パスカット系技能发动率小UP
クリーナー	拥有此技能的球员パスカット系技能发动率中UP
オーソドックスGK	拥有此技能的球员セービング系技能发动率小UP
守护神	拥有此技能的球员セービング系技能发动率中UP
攻击的GK	拥有此技能的球员ロングパス系技能发动率小UP
リベロGK	拥有此技能的球员ロングパス系技能发动率中UP
攻击阵修养	发动时我方FW全员体力大回复
攻击阵高扬	发动时我方FW全员精神力回复5
攻击阵沉静化	发动时我方FW全员负面属性消失
中盘阵修养	发动时我方MF全员体力大回复
中盘阵高扬	发动时我方MF全员精神力回复5
中盘阵沉静化	发动时我方MF全员负面属性消失
守备阵修养	发动时我方DF全员体力大回复
守备阵高扬	发动时我方DF全员精神力回复5
守备阵沉静化	发动时我方DF全员负面属性消失
逆境打破	发动时我方全员负面属性消失
逆转の影	发动时敌方全部正面附加属性消失
阵风のシュート	射门成功时 对方全员体力小DOWN
暴风のシュート	射门成功时 对方全员体力中DOWN

选手技能	
技能	说明
烈风のシュート	射门成功时 对方全员体力大DOWN
雷电のシュート	射门成功时 对方全员精神力减1
紫电のシュート	射门成功时 对方全员精神力减3
震电のシュート	射门成功时 对方全员精神力减5
苍空のヘディング	头球成功时 我方全员体力小UP
碧空のヘディング	头球成功时 我方全员体力中UP
深空のヘディング	头球成功时 我方全员体力大UP
绊のパス	传球成功时 我方全员精神力加1
虹のパス	传球成功时 我方全员精神力加3
光のパス	传球成功时 我方全员精神力加5
热情のドリブル	运球成功时 我方全员攻击力小UP
魅惑のドリブル	运球成功时 我方全员攻击力中UP
狂热のドリブル	运球成功时 我方全员攻击力大UP
雾のドリブル	运球成功时 敌方全员守备力小DOWN
影のドリブル	运球成功时 敌方全员守备力中DOWN
幻のドリブル	运球成功时 敌方全员守备力大DOWN
沉默のタックル	拦截成功时 我方全员守备力小UP
冲击のタックル	拦截成功时 我方全员守备力中UP
颤栗のタックル	拦截成功时 我方全员守备力大UP
疾风のパスカット	断球成功时 敌方全员攻击力小DOWN
迅雷のパスカット	断球成功时 敌方全员攻击力中DOWN
紫电のパスカット	断球成功时 敌方全员攻击力大DOWN
信赖のセーブ	救球成功时 我方DF全员全能力小UP
铁壁のセーブ	救球成功时 我方DF全员全能力中UP
大地のセーブ	救球成功时 我方DF全员全能力大UP
水流のトラップ	过人成功时 球员全能力小UP
清流のトラップ	过人成功时 球员全能力中UP
星流のトラップ	过人成功时 球员全能力大UP
技のFK	直接FK成功时 敌方全员守备力小DOWN
巧のFK	直接FK成功时 敌方全员守备力中DOWN
神技のFK	直接FK成功时 敌方全员守备力大DOWN
ミラクルシュート	射门成功时 对方全员体力精神力大DOWN
ミラクルヘディンク	头球成功时 我方全员体力攻击力大UP
ミラクルFK	直接FK成功时 敌方全员体力守备力大DOWN
ミラクルパス	传球成功时 我方全员精神力攻击力大UP
ミラクルドリブル	运球成功时 敌方全员精神力守备力大DOWN
ミラクルタックル	拦截成功时 我方全员体力守备力大UP
ミラクルパスカット	断球成功时 敌方全员精神力攻击力大DOWN
ミラクルセービング	救球成功时 我方DF全员精神力体力大UP
ミラクルトラップ	过人成功时 球员体力精神力全能力大UP

这次的DS版总体感觉非常不错，不像原来GBA版似的，由于机能不够，在选手做出动作的时候只能出一张特写画面，能让你体验到观看整场比赛的乐趣。虽然人物是2头身的3D建模，看起来很笨重的样子，但是盘带、射门、犯规动作都能让你一眼就看出来，选手体力不支的时候，累了的动作细节也处理非常好。另外游戏画面很流畅，还有多种视点供你选择。不过也有一些小缺憾，就是选手在射门的时候经常把球踢得很歪，有些都歪得夸张，让人质疑这是职业选手吗？

PG贴图特搜队

□主持／翔武
□美编／伟哥

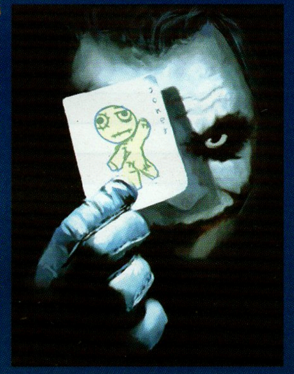
贴图特搜队和PSP美图秀两栏目合并。收录的图片在光盘中都可以找到，PSP壁纸还有一些栏目上没刊登的。



PATAPON打轰龙，这简直太棒了！



大黄蜂的COSPLAY，如果要是能变形就好了。



小丑是我在蝙蝠侠里最喜欢的，不过那个牌是什么啊！



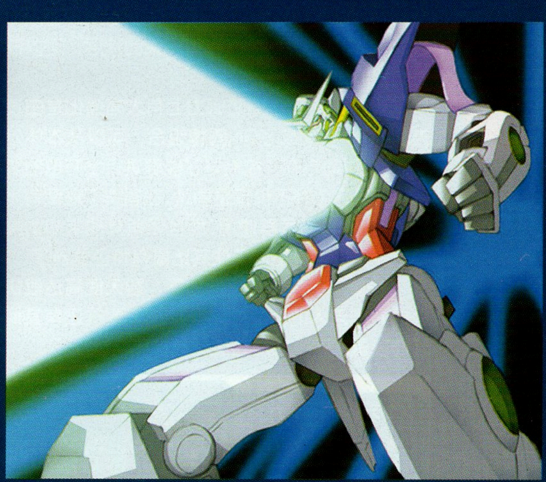
说起来，这比高达样子的EXIA可帅多了。



交友 广东 黄梓敬 各位玩家适时放下手中的掌机，一起参加冬季长跑吧！
男，16岁，广东省江门市杜阮镇，QQ575686059



圣诞已到，或者说已过吧……献上一张鲁路修的圣诞壁纸。CC和卡莲，你们不冷吗……鼻血……





这个EXIA简直是太帅了，胸口的弹珠终于有用途了，胸口光束炮，一下从真实系的机体变成超级系的了。实在是太热血了，期待其他机体的版本！

EXIA的COSPLAY，是我目前见到最好的了。不知道这套要花多少钱……



高达黑历史

文/月莺
责编/翔武
美编/伟哥

生病是一件很可怕的事情啊。倒霉得喝水都塞牙的月莺在参加今年日本语考试的时候真是赔去了半条命。因为全国降温受风寒，居然无比倒霉的在考试当天出现发高烧，咽喉疼，腹泻，睡眠不足这些症状，真是愁死我了。这辈子考试没遇到这么倒霉的，真是流年不利。影响了一定的成绩……哭死月莺了。现在看来，没什么比健康更重要的了，大家不要老玩游戏（虽然月莺他做不到），不要老坐着不走动（虽然月莺也做不到），多去锻炼身体（虽然月莺自己还是做不到T_T）。让我们健康的身体成为游戏革命的本钱吧！



黑历史的机库

狙击之王再度复活
瞄准世界的扭曲点——智天使高达

GN-006智天使高达（Cherudim Gundam）是GN-002力天使高达（GUNDAM DYNAES）的后继机体。在《机动战士高达00》第一季中，驾驶力天使高达的第一代洛克恩·斯特莱特斯在战斗中不幸战死，力天使高达也被毁坏得无法继续使用，于是在4年后，制造出了搭载原来力天使高达的太阳炉的智天使高达。

作为力天使高达的后继机，智天使高达当然在性能上高处了一截。不过整体设计方面并没有什么质的变化，就是单纯在原有机体上强化而已。

火力和命中精度都有大幅提升，加上黄色哈罗的辅助，让刚刚加入天人的原洛克恩·斯特莱特斯的弟弟运用起来得心应手。

武器方面，首先是主武器GN狙击步枪Ⅱ不仅仅是性能进行了提升，经过枪身的折叠，就能变成另外一个三连火神炮模式，这个模式下可以应对中距离和近距离的敌人。

在格斗武器方面，过去配备的光束剑被去除了。因为根据洛克恩的驾驶数据发现那光束剑使用率很小。但是又不得不配备来抵御敌人近身白刃战，所以设计者在GN光束手枪Ⅱ上下了功夫，让GN光束手枪Ⅱ一部分有抗光束的涂层，可以抵挡敌人的光束剑。

而智天使高达的防御力上有大幅强化是由过去的GN盾牌变成了GN盾牌组合，可以从本体分离，遥控移动方向，控制好了能够进行全方位的防御。而且这个并不仅仅是盾牌，在盾牌下还藏有光束枪，能够作为武器使用，而且还有其他未知的神秘性能。这也算是智天使高达最有特色武器了。

在莱尔的优秀适应能力下，智天使高达很快就成为了天人的战斗力之一。将来要是还有其他延伸装备的话，性能还能继续提高。



◆内部环境

全高：18.0米　　本体重量：58.9吨

◆装备及设计特征

GN太阳炉1台：Trans-Am系统

GN狙击步枪Ⅱ：GN光束手枪Ⅱ

◆GN盾牌组合

机动性：★★★　　装甲：★★★★★

白刃：★　　射击：★★★★★

盾牌：★★★★★★

黑历史的真相

月莺和翔武的杂谈会十三回目

月莺■ 啊呀呀，上期预测那位类似提耶利亚的大美女是新的变革者，结果弄错了，居然是提耶利亚本人的女装……好吧，那个胸是怎么来的？一般男生女装会穿低胸的礼服吗？未来的2312年可真是方便啊。

翔武■ 这个时代已经有假胸这种东西了啊……不过皇小姐能出这种主意简直就是故意的，剧本也是故意的，上一季弄了个粉红美少女高达就够那啥的吧。这一季简直变本加厉了，在角色身上做文章。



月莺■ 肯定是故意的，绝对是故意的。而且还和利冯兹来了一段惊艳的舞蹈，实在是太腐了。在那个宴会上小熊和路易丝走得越来越近了呢。而路易丝的强化人的痛苦特征也出现了，磕药的样子实在是可怜。

翔武■ 我觉得是这样的，上一季我们主打的手办是谁？是王留美，这个没错吧。但是这一季王留美成啥样了？再出手办还卖的出去么？于是，这季就把眼镜弄成了眼镜娘，还和绿毛一起跳舞，来取悦观众，如果推销手办，这个必将成为宣传片。至于路易斯啊，太可怜了，她似乎就是单纯用药物，没看到有什么强化的迹象。

月莺■ 强化人的实力毕竟不是自己锻炼来的。翔武，问一下你觉得在女装的宴会之后出现阿里·阿尔·萨谢斯如何?我现在十分欣赏此人的张狂。他的驾驶技术实在太厉害了，虽说开着新型机，但是同时压倒性优势压刹那和提耶利亚，真是强悍。那一段战斗设计相当不错。我发觉高达组4人就是用来展示敌人ACE技术的测量工具。

翔武■ 我也十分欣赏这种勇猛的作战风格，或者说是疯狂吧。


真是有趣的爱好

月莺■ 说起锻炼机器人世界的驾驶技术，我个人比较喜欢先驾驶低性能的MS开始，慢慢磨练，然后再驾驶高性能的MS大放异彩。就好似《头文字D》的腾原拓海那样，驾驶着老旧的86战胜各种新款车，让人有一种无比的振奋感。可惜高达是做不到了，因为挂上高达的名头的MS注定不能弱小。天人的情况就更过火一点，其实刹那他们的驾驶能力薄弱都是天人的老板惯出来的。我编个小剧场如下。

伊奥利亚：我的小伙子们，给你们高达，去欺负一下世界。

刹那：是！可是老板，敌人有了伪太阳炉性能，高达快顶不住了！

伊奥利亚：没关系，我给你们红色3倍速外挂变速齿轮。

刹那：敌人数量太多……

伊奥利亚：再给你合体飞机加强性能。

刹那：世界发展太快，他们都有炉子了……

伊奥利亚：恩……我给再你们后继机，你特别照顾给两炉子的双蛋……

刹那：还是有点悬……

伊奥利亚：那再来一台新型飞机合体吧。这样就能发挥00最高的实力。

刹那：可是我还是不放心……

提耶利亚：刹那，VEDA当机了。



游戏单间

DRAGON QUEST ~第29回~

勇者斗恶龙王国

勇者斗恶龙，英文名为Dragonquest，简称DQ，与FF系列不同，一直走着传统RPG的路线。

□主持/一狼 □美编/伟哥

DQ系列深度考究——消耗道具篇

每期DQ系列小知识

大家知道同伴对话系统从什么时候开始开创的吗？DQ系列从第7作开始导入了同伴对话系统，甚至于DQ7的战斗中都可以和同伴进行对话。同伴对话主要是根据玩家所在的场景以及主角所面对的NPC而展现队伍中同伴性格的对话，对玩家加深剧情理解方面也有帮助。DQ7以后系列的复刻作品中都相继导入了同伴对话这个要素，不过前不久的DQ4美版却阉割了同伴对话，可能是翻译起来太费时的缘故。

DQ系列发售20余年以来，正统作品先后推出了8款，其中还包含不少重制、复刻版。曾经有人说到FF系列几乎每一作都有着脱胎换骨式的大幅进化，而DQ系列却一直停步不前，其实DQ其列也是经过逐步的变化才演变成今天这般固定的系统风格。今天，让我们来研究一下DQ系列中已经成为“定律”的一些固有道具，比较一下系列各款作品中这些道具具有哪些细微区别。

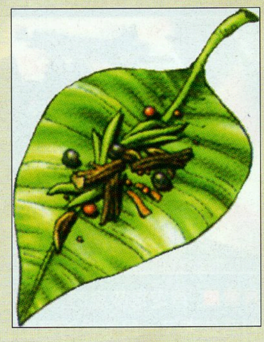
药草

药草是DQ系列中每一作都会出现的道具，在DQ3之前，药草的价格还不太合理，但是从DQ3开始，药草这种使用一次就会消失的消耗品的价格从总体上就走了廉价趋势。

在系列最初代DQ1中，不管主角身上所携带的道具数量多少，最大只能够携带6枚药草。因此，尽量不要使用咒文，灵活使用药草来回复可以最大程度上控制MP值的消耗，即使在游戏终盘也能发挥药草的作用。

从DQ2到DQ5之后，药草在游戏后半部分基本上就没有用场了。特别是FC版的DQ2到DQ4中，每名角色最大只能携带8件道具，如果身上携带了装备品以及其他贵重道具的话就无法再携带过多的药草了。所以，经常会有身上已经没有空格可以携带药草的现象发生。

自从DQ6以后（包括除DQ1、2以外的复刻版作品）加入了“口袋”系统，可以最大放入99个道具(不过只有DQ7中最大只能携带50个），所以不单是在游戏序盘，在终盘仍然可以发挥药草的作用。挑战迷宫之前先批量购买大量的药草，战斗结束之后灵活利用药草来取代咒文回复角色的HP，从而达到大幅节省MP的效果。



解毒草

自从DQ2中导入了毒状态的概念，解毒草也正式开始登场。虽然在DQ2中在教堂里解毒时所需的金钱比解毒草要便宜许多，但是从DQ4代以后在教堂里解毒的时候所需的金钱不会再和角色的级别相关，而变成了固定的价格。此外，解毒草还有着便携性这种附加价值，所以也可以说解毒草高价的设定也是比较妥当的。



问答 河北 王跃震 请问《真女神转生3》是在哪部主机上出的？（八房：PS2）
男，18岁，河北省秦皇岛市抚宁县抚宁镇金山小区，QQ393936892

基美拉之翅



基美拉之翅也是DQ系列中的特色道具。不仅在DQ3以后鲁拉（传送咒文）的效果变得非常重要，而且基美拉之翅的价格也从DQ3开始变得愈发便宜起来。

不过，基美拉之翅的效果在系列作品中一直都是与鲁拉相同的效果，唯独在DQ5中的效果却是“回到最后一次去过的城镇”，因为在DQ5中习得鲁拉咒文是在冒险中盘以后，考虑到剧情上的安排，如果在冒险初期便可以自由在各地城镇中传送的话将会不符合常理，所以才故意设定成这种效果的吧。

在DQ7中，不知道是何缘故在冒险中盘之前基美拉之翅在商店中居然无售，不过，好在鲁拉在冒险初期即可习得，所以也并无大碍……

圣水

在DQ1中，圣水是在“圣水店”里购买的，道具店中无法买到圣水。而在复刻版的DQ1中不知为何原本购入价为12G的圣水，出售价却突然变成19G。这个出售价和FC原版DQ1完全相同，而且原版DQ1中圣水的购入价也正好是38G。此外，只有在DQ1中和系列之后的作品有所不同，出售价为购入价的一半，这一点在重制版的DQ1中也是同样。（这明显是个BUG，厂商在重制的时候忘了修改定价……）

在DQ3以后，如果在战斗中对敌人使用圣水的话，可以对敌人1体构成伤害。虽然威力比较小，在DQ3中为30点左右，DQ4以后变为10点左右。虽说如此，在DQ4中圣水对金属史莱姆与离散金属等金属系怪物同样有效，因此圣水变得非常实用起来。虽然仅仅只有10点左右的伤害，不过对于在金属系怪物中HP最高的金属王也能够一击必杀。但是，在DQ4中堪称对金属系怪物奇效的圣水从DQ5以后只能构成1点伤害了。

在重制版的DQ1和DQ2中，战斗中同样也可以使用圣水对敌人构成伤害。威力方面，DQ1中大概为20点左右，基本上和基拉咒文同等威力。因为对于咒文无效的怪物圣水也同样无效，所以对于金属系史莱姆圣水也是无法构成伤害的。在DQ2中伤害大概为10－15点，但是似乎只对不死系敌人有效。当然，对金属系史莱姆同样无效。



此外，在SFC版的DQ2中，装备隼之剑的角色使用圣水时，同样可以构成2次伤害，这种现象恐怕就是所谓的BUG吧。当然，在GB版中这个BUG被修正。



历代DQ作品道具价格参考

作品	药草价格	药草回复量	解毒草价格	基美拉之翅价格	圣水价格
FC版勇者斗恶龙1	24	20～35	—	70	38
FC 版勇者斗恶龙2	15	40左右	8	80	40
FC 版勇者斗恶龙3	8	30左右	10	25	20
FC版勇者斗恶龙4	8	40左右	10	25	20
SFC版勇者斗恶龙5	8	35左右	10	25	20
SFC版勇者斗恶龙6	8	30左右	10	25	20
PS版勇者斗恶龙7	8	30～40	10	25	20
SFC版勇者斗恶龙1	10	20～35	—	24	12
SFC版勇者斗恶龙2	10	20～30	8	25	40
SFC版勇者斗恶龙3	8	30～39	10	25	20
PS版勇者斗恶龙4	8	30～40	10	25	20
PS2版勇者斗恶龙5	8	30左右	10	25	20
PS2版勇者斗恶龙8	8	30左右	10	25	20
NDS版勇者斗恶龙4	8	30左右	10	25	20
NDS版勇者斗恶龙5	8	30～40	10	25	20

注：GB版DQ1+2与GBC版DQ3基本上是以SFC版基础上复刻,系统方面没有太大变化,故略去不计。



不同的火焰纹章，一样的众生相！

翱翔天际的龙骑士



↑龙骑士的龙应该和上古的龙族是两个种族，或者是进化的分支。

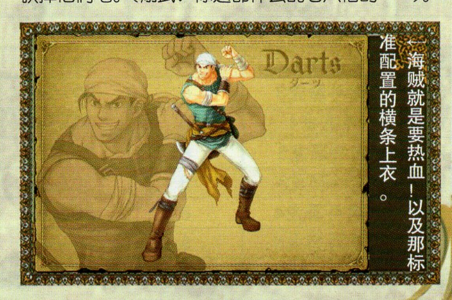
龙骑士，一直以来神秘而强大的职业。一直在天空中盘旋，当作为敌人的你，看到地上出现庞大的黑影而反应过来的时候，已经为时已晚，龙骑士俯冲下来卷起的气流早以把你掀翻在地，然后当他掠过大地的一刹那，手中的银枪早已刺穿你的胸膛。所以这个传说中的职业在大陆并不是很多见。除了雇佣他们的人以外，剩下见过他们样子的人都已经到另外一个世界了……只知道他们拥有坚硬的皮肤，强有力的翅膀，硕大的躯体，以及那凶残的眼神。不好意思，我是在说龙骑士骑的龙…。当然，在一些荒凉的土地上，还是有一些专门以龙骑士雇佣兵为职业的国家的。但是究竟在那个大陆至今也没有人找到，也曾有传闻说想当龙骑士必须先经过天马骑士的培训，也就是必须骑乘过天马才能去做龙骑士，但是不是说天马性情怪异只允许女性驾驭么？那来里来的那么多男龙骑士…

顺便说一下，关于这个题目，为什么不叫“天空的霸主”呢？原因很简单，真正天空的霸主是弓箭手手中的箭- -。

海洋上高悬的骷髅旗

他拥有世上一切财富、声望和权力，他就是海盗王——格尔多·罗杰。他临死前说的一句话，驱使全世界的人进入大海——“想要我的财富吗？我把一切都放在那里，你们去找吧！”

于是，海盗时代开始了！（翔武：这不是海贼王专区- -+）。恩，好吧，在海贼王的带领下，无数的人舍家弃子的去当了海贼，但是他们远没有路飞那样拥有怎么膨胀怎么被炮轰击都不会破的衣服和草帽，于是他们一般赤裸上阵，扛上斧头，然后偷偷上岸偷袭类似乌索普居住的村庄，然后这时恰巧被主角经过，于是一场我方在岸上拼命往水里丢石头射弓箭，敌人在水中脱下袜子举白旗的战争过后，往往除了个别被女主角诱惑而改邪归正的加入了我方的板凳海贼男，其他人都被灭团了。但是也不乏一些有情义的海贼，譬如法卡斯，帮助我们登陆诺曼底去魔之岛。所以说在火纹的大陆里，如果看到海上的海贼旗，一定先要看清对方的来历，然后再看看能否说得。如果都不行，那么就以世界政府的绝对正义砍掉他们吧。（翔武：你这都什么乱七八糟的- -）。



↑海贼就是要热血！以及那准配置的横条上衣。

沙漠中的霸主

与一般的山贼海贼不同，沙漠的盗贼更会利用地形的优势做好重重的埋伏，在那个充满流沙陷阱和灼热的空气中。普通人根本无法快速的移动，只能试探性的小心翼翼的前进，一旦进入了沙漠盗贼的包围圈。他们就群起而攻之，利用自己熟悉地形而快速围攻。并且他们一般会雇佣一些龙骑士进行空袭，在沙漠展开惨绝人寰的屠杀。而且在两个光头斜眼胖的流油的兄贵的领导下，那些沙漠盗贼们不光有斧男职业，还有魔法师，甚至龙人等其他职业的支援，所以如果没有准备好就贸然前进会吃大亏的。但是不知道是海贼王罗杰把OP藏到了沙漠里，还是他们四处掠夺来的财宝太多了藏起来的，反正在沙漠中传闻散落着很多宝藏，所以每次看到沙漠贼的时候，都应该在有限的时间内，带上盗贼一边打游击战，一边挖宝，当然，安全第一！并且一定要注意，两个肌肉兄贵间纯洁的友谊所带来的支援是很恐怖的，一定要逐个击破！



↑由于没有光头兄弟的图，只能用鹰眼代替了，黝黑结实的皮肤是在沙漠中生存的见证。

军队中的暗部刺客

盗贼除了作为扒窃偷盗开门放吊桥等居家必备的职业外，另外就是可以作为刺客去暗杀敌人了。当然，首先你要是一名合格的盗贼，不然你再暗杀别人的时候在百米以外就被人发现了，还怎么暗杀啊，所以要做到悄无声息的接近敌人。然后第二点是要做到心狠手辣，不能有丝毫犹豫，做这行的，下手的机会往往只有一瞬间，在你接触到敌人背后的时候，不能犹豫，就要把对方当成一个宝箱，而你手中的匕首只是把普通的钥匙，然后就对准他的后脑勺捅进去，然后扭一扭，舔一舔，再泡一泡！！任务就完成了。（八房：你越发纠结了－ －）

所以从一名盗贼转变成刺客看来只是一个转职的过程，但是其实是泯灭人性的过程，通过暗之契约书，让你了解到这个世界空缺的100年的历史真相后，就可以转成刺客了…虽然依旧可以开宝箱和门，但是却再也无法偷窃对方身上的物品，那是因为他只要一接近对方的身旁，就本能的拿起匕首，扭一扭，舔一舔，再泡一泡了……



↑光是刺客犀利的眼神似乎就可以让猎物窒息了……

暗之祭司

祭司，多么神圣的职业啊，作为一名神职者，救死扶伤，主持婚礼－ －。拥有着神赐予的力量，支配着世界的精灵，歌颂着神所创造的奇迹。指引着勇者开创新的时代。但是就是这样一个看似光明的职业，却引发着无穷的后患，多半在开创了新的时代后，由于各种各样的原因，时代的轨迹并没有按照他们预先所设想的那样发展，于是他们再度运用自己的能力，企图召唤出被封印的魔王，然后毁灭这个已经腐朽的世界，然后完成自己心目中的"理想乡"。但是又往往魔王强大的魔力已经是自己无法控制的地步，所以自己慢慢迷失了心智，成了魔王最忠实的仆人，一个可怜的傀儡。所以说，每个成功复活的魔王身边都会有个忠心的祭司的存在。当然，其实他们也都有着自己的理想和所期待的和平共存的世界，但是在现实面前，他们却在失望中迷失了方向，被愤怒冲昏了头脑，而成为召唤出魔王的可怜的人……



↑老奈就算典型的不满现在的世界，潜心研究最后走火入魔的类型……

游戏单间

GBA的不灭传说

从2001年发售至今，GBA上的优秀游戏已经成为一种经典。

主持/一狼 美编/伟哥

三国志

SLG ●KOEI●2001年11月30日 ●1-8人●64Mbit

Check! 游戏简介

提到战略SLG游戏就不得不提到老牌厂商光荣的《三国志》系列，这个系列从FC时代开始直到现在的PS2上已经相继推出了系列的11代作品。本次的GBA版作品是以系列的第4代为蓝本制作的，人物的图片方面参考了PS上的三国志7代。虽然系统上有了略微调整，不过整体上还是和4代的风格比较贴近的。

本作最大的特色是在掌机上基本把光荣的这个招牌系列表现的淋漓尽致，系统方面把握的也非常严谨，不像GB时代的三国志作品玩起来漏洞百出。除去地图大小以及指令之间的反应时间相对来说受到局限，其他方面还是基本上保持了家用机平台上的水准的。



↑GBA版三国志的标题画面，熟悉的玩家一定倍感亲切。

Check! 标题菜单详解

新しくゲームを始める	开始新游戏
データをロードする	读取游戏进度
新武将を登陆する	登陆新武将

和历代作品同样，本作也分为若干的剧情，开始新游戏之后可以自由选择从哪一个历史年代开始游戏，这一点后文再详细介绍。不过，由于三国志系列一向以存档数据比较大而著称，所以本作中只能保存一个游戏存档。可以登陆新武将的系统也是系列的一大特色，本作中同样得以保留。



↑游戏的片头也是重新制作的，在GBA上达到了非常高的水准。

Check! 剧本背景分析

189年12月 董卓、都洛阳を制す：这个剧本主要是讲述了东汉末年，镇压黄巾起义之后，十八路诸侯联合讨伐董卓的故事。不少玩家喜欢选择这个剧本进行游戏的最主要的原因，就是这个剧本中曹操、刘备、孙坚3个势力都已经存在，而且相对来说发展的还不算太强，可以体验到由弱到强逐渐发展起来的成就感。另一方面，虽然董卓兵力较多，但是好在盟军之间相互的好感度非常高，确实能体验到患难与共的感觉。



↑相对来说，GBA版的地图城池数量较少。



↑战斗胜利之后的CG画面，效果非常不错。

194年11月 飞将军、中原に舞う：这个剧本是指董卓灭亡之后，曹操逐渐在中原地区发展起来，与吕布一决雌雄的故事。此时的曹操已经占据许昌、洛阳等地，而且手下已经汇聚了不少人才，属于刚刚崛起、锐气正盛的时期。而吕布从董卓手下独立起来，据点在濮阳，相对来说腹背受敌，难以发展。对于第一次进行游戏的玩家来说，选择这个剧本扮演曹操是个不错的选择。

201年10月 刘备、新野に雌伏す：这个剧本是官渡之战以后，刘备投奔刘表屯兵新野县时候的故事。曹操已经占据了中原绝大部分领土，而且在官渡一战推翻袁绍，适合乘胜收复河北等地。而刘备相对来说实力非常弱，不过玩起来非常紧张刺激，有一种死里逃生的感觉。江东方面则是孙权的全盛时期，手下周瑜等猛将如云，锐不可当。

208年9月 卧龙、赤壁に飞翔す：这个剧本中曹操已经平定了袁绍，准备南下攻打江南，刘备虽然只有江夏一座城市，不过手下有诸葛亮这个军师，只要收复了刘表死后分散的荆南四郡，再攻打西川，应该可以发展成鼎足之势。推荐这个剧本一定要选择刘备进行游戏，体验建国初期的艰辛。

221年4月 汉朝灭び三国鼎立す：到了这个剧本中天下已经完全三分，魏蜀吴三国鼎足之势已经建立，相对来说，曹操的实力固然最强，但是也难以同时面对孙刘的联合攻击，刘备手下虽然较弱，但是拥有五虎上将和卧龙辅佐，孙权据有长江之险，打防守战也非常有利。

235年2月 巨星、五丈原に坠つ：三国末期最后一个剧本，历史上的名将已经相继离开了人士，剩下的都是后期的陌生面孔。这个剧本的最大优势在于能够体会到将领的重要性，后期的人才匮乏是玩家所要面对的最头疼的问题。

Check! 菜单指令详解

军事：军事方面的指令，移动武将、输送军粮、发动战争、以及征兵、训练等指令都在这里实施。

人事：搜索、录用武将，或者给武将赏金提升忠诚度，施舍粮草给农民提升民忠度等等。

内政：在旗下所有的都市里执行内政，可以提升城市的农业和商业度，从而提高金钱及兵粮的收入。

商人：从商人处购买粮草、军马、弩弓等。粮草是作战必须，兵装则影响到战斗中部队的兵种。

计略：实行各种计略，窃取他国情报、安排奸细、散布留言等。一般在作战之前最好先执行各种计略。

外交：和其他势力构建外交关系，赠送物品提升好感、结盟发动共同战争，以及劝降他国等。

君主：执行本国内部官员的任命与解聘、委任电脑操作、切换本国内其他势力等。

情报：查看武将情报、势力情报、都市情报、灾害情报等等。

助言：听取军师的各种建议，包括游戏的心得和要点等等。

地图：查看整个中国地图以及城市之间的路线等。



↑战斗的时候非常讲究战术，灵活运用兵种和计略才是上策。

《三国志》系列的最大特色就是非常耐玩，一旦融入到游戏其中，几天几夜都能沉迷下去，当然如果对这种历史题材的战略游戏不感兴趣的话，很可能草草尝试一下很快就会丧失兴趣。作为GBA上唯一一款正统三国志系列游戏（虽然有缩水移植嫌疑），本作的素质还是非常优秀的，推荐感兴趣的玩家赶快从本期附送的光盘里自行寻找游戏ROM吧！

游戏单间

合金弹头A

ACT ●Snk playmore●2004年11月18日 ●1人●64Mbit

Check! 游戏简介

合金弹头系列也是SNK旗下的招牌级大作，最早是在街机平台上推出，以优秀的手感和轻松搞笑的风格而在玩家群中备受好评。1999年SNK倒闭之后，也就是在合金弹头系列的第三作以后，合金弹头系列也与KOF系列一同走向了下坡路。不过，中国玩家对于这个系列还是比较钟爱的，即使系列已经没有往日的风格，无法再造昔日合金弹头3代的辉煌，不过，对于真正喜爱这个系列的玩家来说，每一作都是有着自己的亮点的。



↑GBA版合金弹头的封面，男女主角的形象跃然纸上。

GBA上的这一作可谓是合金弹头系列登场掌机作品中的第一作。由于机能所限，可以选择的角色仅仅只有2人，场景也由于GBA屏幕的缘故而变得比较狭窄。本作取消了系列中惯用的分值系统，因此高手们无法再研究所谓的耗分心得，取而代之的是卡片收集系统，因此，本作开创了“完成度”这个概念，在系列作品中也独树一帜。值得一提的是，若想使收集到的卡片显示在完成度中，必须不死命过关才行。



↑本作中只有男女主角两名角色可供选择。

Check! 操作说明

由于系列作品中并没有什么比较繁琐的操作，只需要攻击、跳跃、手雷这3个按键即可，（之后系列作品中的特技、换枪等系统除外）所以以GBA的机能还是完全可以胜任复刻合金弹头这款游戏的重任的。基本上本作的操作风格也和系列以往作品相同，近身靠近敌人再按射击键即可使用小刀攻击敌人，骑乘坦克的状态下按住方向下键再按跳即可跳出骑乘物，可以利用这段无敌时间来躲过某些敌人的攻击。按住下键为下蹲，蹲下同样可以开枪攻击敌人。解救人质、乘坐合金坦克的系列惯有的设定也在本作中重现。不过美中不足的是，可能是由于GBA机能的缘故，如果屏幕中出现的弹药数量较多，偶尔也会有卡慢的现象发生，这一点就请玩家容忍一下吧。

方向左右键	控制角色左右移动
方向上键	按住再按射击即可朝上方发射子弹
方向下键	蹲下
A键	跳跃/菜单确定
B键	射击/菜单退出
L键	得到1号卡片以后,用于合金坦克隐身
R键	投掷手雷
START键	战斗中暂停



↑可以骑乘合金坦克是这一系列的一大特色。

《合金弹头》系列在GBA上推出的唯一一款作品，原本以为GBA的机能可能无法完美再现街机上这款经典系列，而实际效果却非常不错，完全不亚于街机版的手感。而且本作也有两种难度可以选择，虽然在收集方面没有影响，不过感兴趣的玩家可以挑战高难度的乐趣。此外，本作中开创了血槽制的系统，以往作品中一击死的设定在本作中被推翻，不过，与此相对的，取消了命数设定也变相提升了游戏难度。

100枚卡片效果一览

编号/卡片名称	效果	编号/卡片名称	效果
001ステルス	●给合金坦克搭载隐身机能	051うんめいのトビラ	第3关第2部分的毒烟全部消失
002マーズニウム	●合金坦克变成无敌状态，但是HP逐渐减少	052ししょうのあい	第1关末尾出现隐藏通路
003ざんてつけん	●可以用小刀攻击敌方战车	053どうくつのめいきゅう	第3关第2部分出现隐藏通路
004かみひとえ	●受到伤害就会立即死亡	054たいこのぼうれい	第3关第1部分的隐藏墙壁打开
005TYPE－R	●每关的合金坦克变成R型合金坦克	055ダンジョン	隐藏关出现
006ブラックハウンド	●每关的合金坦克变成黑色合金坦克	056コイン	道具图鉴,或许能提升运气的金币
007スラグガンナー	●每关的合金坦克变成合金机器人	057あかいほうせき	道具图鉴,闪烁光辉的红色宝石
008Hカートリッジ	H弹数量加倍	058きいろいほうせき	道具图鉴,放出耀眼光辉的黄色宝石
009Rカートリッジ	R弹数量加倍	059あおいほうせき	道具图鉴,发出神秘光辉的蓝色宝石
010Lカートリッジ	L弹数量加倍	060たからばこ	道具图鉴,埋藏着古代宝物的宝箱
011Sカートリッジ	S弹数量加倍	061しちめんちょうのまるやき	道具图鉴,用小岛上的野鸡做成的料理
012Fカートリッジ	F弹数量加倍	062かんづめ	道具图鉴,饿的时候用来填饱肚子的罐头
013Ｉカートリッジ	I弹数量加倍	063バナナ	道具图鉴,非常美味可口的香蕉
014Cカートリッジ	C弹数量加倍	064パン	道具图鉴,随处可见的面包
015Dカートリッジ	D弹数量加倍	065さかな	道具图鉴,新鲜的鱼
016Gカートリッジ	G弹数量加倍	066ウォルター	人物图鉴之沃尔塔
017しゅりゅうだんラック	手榴弹数量加倍	067タイラ	人物图鉴之泰拉
018きょうかハンドガン	手枪的攻击力提升	068ママ	人物图鉴之沃尔塔的妈妈
019きょうかH	H弹的攻击力提升	069アンジェリカ	人物图鉴之泰拉的爱犬
020きょうかR	R弹的攻击力提升	070マルコ	人物图鉴之马克
021きょうかL	L弹的攻击力提升	071ターマ	人物图鉴之塔玛
022きょうかS	S弹的攻击力提升	072エリ	人物图鉴之艾莉
023きょうかF	F弹的攻击力提升	073フィオ	人物图鉴之菲尔
024きょうかＩ	I弹的攻击力提升	074アイカワルミ	人物图鉴之露米
025きょうかC	C弹的攻击力提升	075アイカワマドカ	人物图鉴之玛多卡
026きょうかD	D弹的攻击力提升	076イチモンジヒャクタロウ	人物图鉴之气功老头
027きょうかG	G弹的攻击力提升	077アレンＪｒ	人物图鉴之艾伦将军
028スーパーTNT	手榴弹的攻击力提升	078メタルスラッグ	机械图鉴之合金坦克
029アーミーナイフ	小刀的攻击力提升	079フォフォール	机械图鉴之第1关BOSS3
030きしんのあかし	小刀的攻击力加倍	080エヴィンヴッハ	机械图鉴之第2关BOSS
031ぼうだんチョッキ	主角所受的伤害减少10%	081カラドボルグ	机械图鉴之第3关BOSS
032とくしゅそうこうLV1	合金坦克所受的伤害减少10%	082ザキーシIII	机械图鉴之第4关BOSS
033とくしゅそうこうLV2	合金坦克所受的伤害减少20%	083カブラカン	机械图鉴之最终BOSS
034とくしゅそうこうLV3	合金坦克所受的伤害减少30%	084くんしょう	完成“一击死”模式的证明
035とくしゅそうこうLV4	合金坦克所受的伤害减少40%	085らいだいへいし	一名敌人都没打倒的证明
036とくしゅそうこうLV5	合金坦克所受的伤害减少50%	086モーデンへいA	打倒100名敌人的证明
037ハイパーバルカン	合金坦克的攻击力提升	087モーデンへいB	打倒200名敌人的证明
038ハイパーキャノン	合金坦克的炮弹威力提升	088モーデンへいC	打倒300名敌人的证明
039强化スラスター	●合金坦克的跳跃力提升	089モーデンへいD	打倒999名敌人的证明
040アーマーピアサー	●合金坦克的炮弹可以直向发射	090ほりょA	救出10名人质的证明
041きょうかキャタピラー	碰撞敌方战车时可以构成伤害	091ほりょB	救出20名人质的证明
042せきがいせんたんさそうち	●可以看见隐藏人质的所在位置	092ほりょC	救出30名人质的证明
043Xせんたんさそうち	●可以看见隐藏道具的所在位置	093ほりょD	救出40名人质的证明
044ミッション1クリア	完成第一关的证明	094ほりょE	救出50名人质的证明
045ミッション2クリア	完成第二关的证明	095ほりょF	救出60名人质的证明
046ミッション3クリア	完成第三关的证明	096ほりょG	救出70名人质的证明
047ミッション4クリア	完成第四关的证明	097ほりょH	救出80名人质的证明
048ミッション5クリア	完成第五关的证明	098ほりょＩ	救出90名人质的证明
049ミッションオールオーバー	完成所有关卡的证明	099ほりょコンプリート	救出全部人质的证明
050いせきのナゾ	第3关第1部分出现隐藏的活动平台	100カードコンプリート	收集完99枚卡片的证明

注：标有●符号卡片的效果可以随时切换开关效果





实况十心得透析之八—任意球之路(3)

上期笔者为大家介绍了中距离任意球的罚球方法，大家掌握的如何了？相信绝大多数玩家已经掌握的不错了。不仅在和电脑对战还是和朋友联机的时候，直接任意球的作用都已经初见成效了。但大家也知道，如果和玩家联机的时候，对手也害怕任意球的威胁，所以如果故意犯规的话肯定是要距离球门越远越好。这是由于对方抱着一个侥幸的心态，觉得距离越远秋命中球门的几率越小。其实笔者觉得恰好相反，近距离好说，只要球的高度越过人墙，位置稍微偏点，让守门员救球有点难度就可以进球了，就算力量小也没什么关系。但是中距离任意球，如果力量小就会让守门员没收，如果力量太大就又飞出去了，压低高度又肯定撞人墙。但是人家理解都是越远越难进，所以玩家恰好就可以通过对方这种心理来多争取长距离任意球。今天笔者就给大家带来罚长距离任意球的方法。

大力任意球

和一般的任意球都差不多的就是选择角度的方法。相信通过大家阅读笔者前两期写的任意球技巧，也大概知道这次的罚球大概的方法了。第一就是先找角度。我们还是以任意球大师黄色斜上状态的贝克汉姆，来进行 教学。我们以罚球点在距球门31米，面对球门的左边位置。这时候我们要把瞄准位置比以前在拉远一点。虽 然我们还是打近角，但是瞄准的距离，反而是远角，在具体说一点，就是远角往里一点，也就是在靠守门员一点，位置几乎就是守门员和远角门柱中间位置。看过上期杂志的玩家就会明白笔者的用意，没错，就是继续强打落叶球。由于距离过远所以球旋转的幅度肯定更大，所以瞄准的时候，要在瞄的偏一点，这样就可以让皮球有足够的回转空间了。关于具体的操作，也和中距离发落叶球差不多，不过这次不是按斜下，而是按斜上。具体操作如下：





力量很关键

瞄准好位置之后，玩家先冷静一下情绪，想想平时罚球的手感，因为长距离任意球是对射门力量要求比较精确的。射门力量一定要严格控制在60%左右，如果玩家觉得笔者说的太不现实，那么精确怎么可能能实现啊。但是笔者一定要和大家阐明一点，任意球的成功率，是和玩家的练习的时间成正比的。笔者罚球成功率高



也是因为笔者曾经多次和玩家们提到，经常是一个位置的任意球笔者觉得自己在这个位置罚球成功率低，那么在练习模式下，一练就是一个晚上。俗话说熟能生巧，其实任意球其实是有点熟练工种的意思^ ^所以说 只有这样，才能培养手感，像现在笔者每次罚任意球的时候，几乎都是一下就可以按到自己想要的力量。玩家们也要慢慢练习，如果说实在太精确比较难的话，那也顶多是把力量分成100份，偏差在正负3，再多可就 直接影响到罚球的质量了。说是正负3，可是笔者还是觉得宁多别少。宁可打飞也别打到人墙上。因为有的 时候力量稍微大一点，球不一定会飞出去，而且毕竟是落叶球，运气好的话，球很有可能让电脑控制的门将把球托出横梁，从而可以得到角球的机会，从而继续总之进攻。如果力量小了，直接就打在人墙上，那么球一旦落地，一下就被组成人墙的防守球员大脚开出，那么关于此次任意球所造成的机会，变全部丧失了。所以玩家一定要牢记，远距离的时候，不要把力量控制的太小。如果玩家操作失误，把力量槽按得太小，那也 不要慌，立刻再按调整位置。但在第二次输入力量的时候，一定不能到60%，一定要比60%的力量小一点，55%左右吧。具体是为什么，官方没有给出过答案，但是笔者和周围一起玩实况的朋友曾经探讨过这个问题，就是往往第二次输入力量的时候，都比直接一次按到想要的力量的时候，球发出的力量要大点。玩家可以 自己试试看，在这里笔者作为里技巧送给大家。

操作很重要

位置和力量弄清楚了，接着就要看操作了。以前中距离落叶球是按住斜下在发球，而长距离任意球则是先 按方块键，在力量槽出现的同时先按住上，然后慢慢拇指往左挪，直到按住斜上，因为按住上罚球，是让球 处于一种快速而且平着飞行的状态，按下罚球就是把球撮起来，成一个抛物线。由于距离球门比较远，所以力量比中距离任意球稍微大点也没事（因为距离球门远，所以球落下的时间变得富裕了），所以按住上罚球，也不怕打到人墙上了。在力量槽在50%左右的时候拇指就该挪动到斜上了，这时候按住斜上一直到方块键 松开，球发出，就可以实现远距离大力落叶球了。不过因为按住了上键，所以坠落的幅度不是很大，但是因 为球速快，旋转幅度大，所以同样进球的几率很高。

笔者曾经听到过一种说法，就是在罚球的时候，球员触球的瞬间按三角便可加大力度，按叉便可减小力度，笔者曾经跟周围的实况好友一起探讨过这个问题，也实践了很长时间。最后证实这两种说法确实是存在的，但是和我们使用的落叶球几乎无关。叉是力量减小，不用说肯定是用在近距离20米以内，但是三角这种大力射门是用在30开外的。咱们使用的落叶球瞄准的时候是离近角距离很远的，这时候如果罚球的时候按了三 角，球就会直线发出去，并不会起到旋转的效果，所以会被守门员直接没收。这种方法适用于落叶球威胁性不强的作品里，如ps3的实况2008等，本作落叶球还是很好用的，所以没必要在追求这些了。这也是笔者自 己的体会，如果别的玩家有另外一种想法，欢迎和笔者一起参与讨论。



游戏单间

最后的一些话

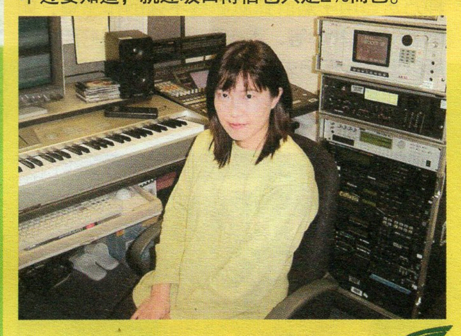
本期结束的时候，也是笔者要和大家说再见的时候了。经过半年来的实况10心得透析，相信已经有很多位实况玩家从小白一跃成为高手了。这也是笔者来写这个栏目的初衷。笔者在这半年里，尽自己最大所能，把自己熟悉掌握的知识和技巧用最通俗的语言告诉了大家，希望大家都能迅速理解，现在所有的知识都教给大 家之后，希望套用老师们总说的一句话："不要把知识再还给我。"感谢大家半年以来对笔者的支持，将来有机会笔者还回和大家见面的。在文章的最后，团团最乖祝每一个实况玩家实力越来越强，水平越来越高，心情越来越爽，工作和学习越来越棒。

侧耳倾听 Vol.11

音乐鉴赏课堂

□文/露琪 ■美编/伟哥

SQUARE的作曲家中，女性并不是很多，一位是松枝贺子（担任过《圣龙传说》、《前线任务2》、《保镖》等游戏的作曲），另一位便是下村阳子。说起下村阳子，可能远远没有植松伸夫、光田康典、崎元仁等神一般的大师耳熟能详，但却是游戏圈内非常受欢迎的女性作曲家。在某日站对于SQUARE员工的人气投票中，下村的排名正好挤进了前十(第一名是植松)，支持率约为1.5%；不过要知道，就连坂口博信也只是2%而已。



◆从小积淀的作曲经验

下村阳子出生于日本的兵库县，从5岁的时候就开始学习弹奏钢琴，她很有乐器天赋，不久便熟悉了钢琴，并且在练琴的时候偷偷创作曲子；高中毕业以后，她进入大阪音乐学院继续深造钢琴专业。阳子本身就很爱玩游戏，因此不时地为游戏创作一些曲子，并且寄给许多游戏公司。她原本打算毕业后成为一名钢琴教师，但没有想到的是，收到阳子作品的SQUARE邀请她进行面试。尽管她的家人和导师都不看好游戏公司（当时的游戏音乐无法在日本成为主流，当然现在也不是主流），但是阳子毅然接受了SQUARE的这份工作。

下村阳子的作品，最早可以追溯到1991年街机上的格斗游戏——曾经让无数人头一次体会到对决爽快感的《街霸Ⅱ》（她曾加入过CAPCOM做些背景音乐和效果音）。但是真正让阳子在游戏界一展身手的，是她加入SQUARE后的第一部作品——1994年推出的《时空勇士》（Live A Live）。这款后来被称为“SQUARE隐之名作”的RPG可以说是一部相当优秀的游戏，而阳子所缔造的出色音乐更是让人留下了深刻的印象。游戏由穿梭不同时代的故事所组成，并且请到了青山刚昌（《名侦探柯南》的作者）等著名的漫画家、剧作家负责不同时空的故事，使每个故事从画面、人物到故事都是风格不一，但是负责这些风格各异的时代和故事的音乐只有阳子一人，难度之大可想而知。作为下村阳子在SQUARE的处女作，《时空勇士》的音乐就已经充分展现了她的才华：原始篇的狂野不羁、科幻篇的恐怖神秘、近未来篇的热血都表现得淋漓尽致，还有那充满特色的功夫篇、幕末篇、西部篇的音乐都充分与古代的中国、日本以及美国西部的风格吻合。有趣的是游戏当中的现代篇，由于方式类似于格斗游戏，在选人画面和战斗结束的音乐有点刻意模仿《街霸Ⅱ》但又不尽相同，让人感觉十分微妙。为了配合整个游戏，阳子在《时空勇士》的音乐也是竭尽所能做到了精彩多变，让人不得不佩服她的音乐天分，也充分体现了她在缔造多元化音乐方面的才华。



1995年的《前线任务》则是下村阳子和松枝贺子这两位女作曲家的联袂之作。在游戏的全

48首背景音乐之中，下村和松枝负责了一半左右的数量，两个人也各有相当出彩的表现。更值得注意的是，这数十首背景音乐并不是一味地追求旋律，而是为了更好地衬托出游戏中武器相接的效果音为首，给人以现场感十分强烈的战斗气氛；另外在抒情性比较强的曲目中，同样有给人留下深刻印象的音乐。总而言之，这张原声音乐集即使脱离了游戏本身，也是素质非常高的一张音乐CD。不论是松枝贺子还是下村阳子，她们的才华都是有目共睹，有耳共闻的。

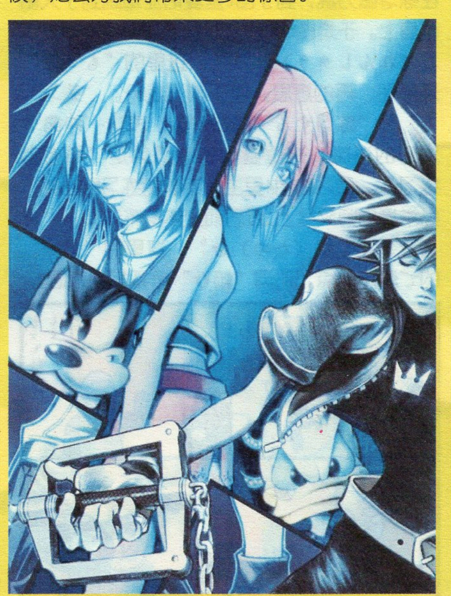


◆PS时代的厚积薄发

直到1998年初发售的《寄生前夜》（露琪最近正在用PSP重温ing），我们才再次体会到下村阳子在音乐方面的独具匠心。这部根据同名恐怖小说改编的游戏把背景从日本移到了美国纽约，也因此，除了下村阳子外，其他音乐的负责成员都是美国人。本作的音乐在附带浓烈美国味的同时，又不失阳子一贯的奇幻风格。开场曲“Primal Eyes”与画面配合得丝丝入扣，从宁静的纽约开始，进入极为紧张的主题，再从摇滚风格的鼓点转入神秘钢琴弹奏，最后再次进入高潮。整个过程一气呵成，配合当时最强的CG动画，堪称为游戏片头当中的经典之作。虽然明朗的音乐在游戏里并没有多少，但是低调、灰暗的特点却非常适合线粒体反叛的诡异主题；boss战的几首音乐则是相当紧张的节奏，让人高度保持战斗的欲望。而片尾曲“Somnia Memorias”是对整个游戏最好的总结，神秘而独特的风格，加上极具内涵的歌词，听完后很久仍有余音绕梁的感觉。下村阳子的才华在这首歌里发挥到了极至的境界，谱曲和拉丁语的歌词（另外还有日语版本）全部都是由她自己一人完成。由于游戏的热卖以及音乐的好评，由阳子亲自混音的CD版本也应运而生。如果说“Somnia Memorias”在游戏里给人神秘的感觉，那么在CD当中更多的是迷离的氛围。

随着2002年PS2大作《王国之心》的推出，下村阳子开始被更多的玩家认识和关注。虽然起初她拒绝为这个游戏配乐，认为把FF的看家人物和迪斯尼的招牌角色结合起来显得不伦不类，不过最终阳子还是答应了配乐，而且《王国之心》系列的原声音乐也成为她有史以来最好的作品。不论是游戏开始时黑暗中的神秘，还是海边的轻松，或是唐老鸭的憨态，当然还有动听的主题曲“光”，能够把游戏音乐与画面气氛搭配得如此完美进而煽情到让人感动，阳子的功力已经比PS时代更加深厚愈发成熟，于朴实中蕴藏无尽光华。

作为游戏圈少数的几名女性音乐家，下村阳子能够取得这样的成绩实属难能可贵，曲乐的搭配和旋律的捏拿都很到位，而且风格开始逐渐趋于个人化。相信到了FF13Versus发售的时候，她会为我们带来更多的惊喜。



国内有正版卖吗？准备凑钱去买。（某编：淘宝上就有卖的。）
男，14岁，浙江省宁波市江东区，QQ413072689　浙江 童晔　交友



■主持人 / 一狼
■美编 / 伟哥

大家好，我是一狼(怎么感觉像是八房的语气……)，总之，转眼间日语学园这个栏目已经开办到第8期了，在此期间一狼收到很多读者的来信，纷纷对这个栏目表示支持，在此一狼对大家表示感谢。从本期开始，一狼准备在日语学园这个栏目里加入一些日本四格漫画，一方面阅读起来有观赏性，另一方面也能加深大家的记忆，希望大家喜欢。本期给大家献上《恶魔城 被剥夺的刻印》官网上的四格漫画，本来想翻译成中文再放出来的，考虑到配合日语学园这个栏目的教学效果，所以就原封不动吧。

动词命令型

这张图题目为“磁力（じりょく）ジャンプ”，就是磁力跳的意思。图1中主角夏诺亚在练习磁力跳，到了图2里夏诺亚却跳到了大骷髅身上。于是图3中师父对夏诺亚说“もっと练习（れんしゅう）しろ”，这里的“もっと”是更加、再的意思，属于副词成分。“练习しろ”是“练习する”的命令体，表达一种命令对方的语感，这里整句的意思就是“再多加练习”。最后的图4里主角不断的练习磁力跳，经常撞到师父身上，最后师父不得不说道：“外（そど）で頼（たの）む”，这里的“外で”的で表示地点，动词“頼む”是拜托的意思，



意思就是“拜托你去外面练习磁力跳吧……”

动词的命令型的变化基本规则就是：五段动词词尾由う段假名变成え段假名，如上文中的“赖む”变成“赖め”;一段动词词尾る变成ろ或よ，如“食(た)べる”变成“食べろ”或“食べよ”；サ变动词“する”变成“しろ”，如“勉强(べんきょう)する”变成“勉强しろ”；カ变动词“来（く）る”变成“こい”。在抗战电视片上经常能看到日本军官手持军刀大喊“进（すす）め”，原型就是动词“进む”，意思就是“前进吧!”

动词假定型



这张图题目为“村(むら）の人（ひと）”，就是村民的意思。图1中是铁匠让夏诺亚带来银矿石，“银（ぎん）の矿石（こうせき）を持（も）って来（こ）い”这里的を修饰宾语，“持って来い”就是带来的意思。接着，图2里又有村民说道“マンドラゴラの根（ね）があれば”，意思是“只要有曼陀罗草根的话……”这里的が提出主语，“あれば”是存在动词“ある”的假定型，表达“假设有……的话”这种语感。图3中又有两个村民让夏诺亚去找“绢系

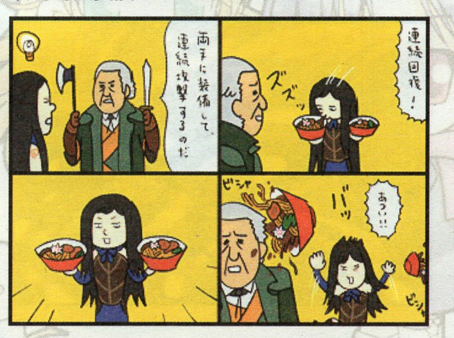
（きぬいと）、ルビ—、サファイア、エメラルド”这些东西，最后到了图4夏诺亚向师父诉苦：“村に戻（もど）るのが嫌（いや）になりました”，意思是“我已经不想再回到村子里来了”。

动词假定型的基本变化规则就是：五段动词词尾由う段假名变成え段假名后面再加上ば，如“赖む”变成“赖めば”；一段动词词尾る变成れば，如“食べる”变成“食べれば”；サ变动词“する”变成“すれば”，如“勉强する”变成“勉强すれば”；カ变动词“来る”变成“来れば”。比如这么一句“できれば、私（わたし）もやりたい”，意思是“可以的话，我也想试试”。

动词て型表示中顿

这张图名为“两手（りょうて）持（も）ち”，意思是“双手持有”。图1中师父对夏诺亚说：“两手（りょうて）に装备（そうび）して　连续（れんぞく）攻击（こうげき）するのだ”，这里的“两手に”的に表示对象，“装备して”的原型是“装备する”，这里变成“して”是表示中顿，整句意思就是“两手都装备武器就能发动连续攻击”。之后在图2、图3里夏诺亚双手都拿着碗面，并使用“连续回复（かいふく）”。结果到了最后的图4中，夏诺亚把两碗面都给扔了，口中还大呼“热（あつ）い”（好烫……）

不仅是动词可以接て型表示中顿，形容词也可以变成て型表示中顿的意思。形容词变て型的时候词尾“い”变成“くて”即可。比如“甘（あま）い”，意思是甜的，变成て型的时候就是“甘くて”。不过，形容动词表示中顿的时候要接“で”。



动词て型的接续方法上期已经给大家介绍过了，和接正在进行时“ている”接法基本相同。只不过这里的て表达的不是动作正在进行的意思，而是表示轻微的语气中顿。翻译的时候可以比较灵活，有一种先后顺序的语感在里面。先两手装备，之后才能发动连续攻击。比如“家（いえ）に归（かえ）って ご饭（はん）を食（た）べる”这一句的意思就是“回家吃饭”，当然也有先回家、再吃饭这种轻微的语感在里面。

每期答读者问

来自广东省博罗县的何建达在回函卡上提出对日语的疑问：有些日语单词右上角经常有“〃”、“。”这样的符号，比如が、じ、パ等。加上这些符号究竟有什么用？这个问题一狼已经解释过了，右上角的符号是假名上的浊音、半浊音点，比如原本一个假名は（ha），加上浊音点就变成ば（ba），加上半浊音点就变成了ぱ（pa）。你可以参照英文里的Q和O有啥区别，就是右下角多了一笔，这里也是一样，加了一笔变成了另外一个假名。

来自广东广州的周晓莹在回函卡上苦苦要求小编登上自己写的一句话：“君が望むのなら　きっと　ほら绝望さえもBefore……”这句话中的なら表示提出一个话题，さえ是假设、即使的意思。一狼虽然看不太懂周读者想要表达的意思，只能大致分析一下可能是想表达“如果你希望的话，即使是绝望中的事情也有可能实现”之类的意思吧。

来自广东惠州的黄学睿在回函卡上问道一狼的日语究竟几级。虽然一狼早就已经拿到日语一级证书，但是毕竟证书只是一个装饰，语言的学习是永无止境的。只有在以后的工作和生活中不断的学习、不断的积累，才能使自己的日文水平更上一层楼。

本期的日语学园栏目相对来说发生了少许变化，不知道大家觉得喜欢不喜欢。考虑到语言的学习最好能结合实际，相对比较轻松一些的学习方法才能够加深大家的记忆。因此一狼这次想出了利用四格漫画的方法来和大家一起学习。当然，如果大家还有什么更好的建议，欢迎在回函卡或者来信中告诉一狼，感谢大家对本栏目的支持。



《怪物猎人P2G》在国内可以说非常有人气，猎人们出于对它的爱，写下了不少文章。相关的小说也是层出不穷，这次的《狩魂》就是其中之一。

□文/真 AZRAEL

怪物猎人同人小说——狩魂

第三章 猎人的决心!

"啪啦啪啦"的翅膀拍打声传入我的耳朵里，微微睁开眼睛，明亮的光让我的双眼一阵刺痛，渐渐适应了亮度之后我才发现自己是在一个小木屋里的床上，床边紧挨着窗户，一只小鸟正停在那里看我……

"哟，年轻人，你终于醒啦！"这个声音有些熟悉，我缓缓转过头，老猎人笑着看着我，摘下头盔的他一头银发，黝黑的脸上沟壑纵横，仅有的一只手此时正端着烟斗。

"是你救了我吗？谢谢你！"即使是普通的说话，胸腔也传来一阵阵的疼痛，这个感觉是那样的熟悉，6年了，即使身体的伤早已痊愈，可是每当回想起来那种疼痛感依然是那样清晰真实……

"年轻人，我也该向你道谢，如果不是你奋不顾身的提醒我小心可能我这把老骨头已经被迪加雷克斯嚼碎了，哈哈哈哈哈"老猎人爽朗的笑着，他的笑容突然让我觉得很亲切，甚至有了一些安全感，好久没有人能让我觉得亲切了，更别说安全感……

"你的伤猎人集会所里的露易丝小姐和村长婆婆已经帮你治疗了，伤的不算重，相信再过几天你就可以下地走路了，这间小屋本来就是闲置着的，你可以放心的住在这里，如果需要通知家人可以把地址告诉我，我会帮你带个消息过去"老猎人猛嘬了几口烟，悠然的吐着烟圈……

"对，对了，我其实是邮差，我包裹里……"不等我说完老猎人示意我不用担心，并告诉我相关资料他已经代为交给了集会所，想必这里应该就是波凯村了。

"那麻烦你帮我带个信到科科特村集会所，告诉他们我的情况，但别说是遇到了轰龙，说是失足摔伤就好，我恢复体力后会尽快回去……"

"好的，我知道了，午饭会有人给你送过来，现在安心的休息吧"老猎人说完叼着烟斗离开了，隐约中我感觉他走路的步伐有些不自然，也许是我的错觉吧。

静静的躺着，视线凝视着房顶，回想起这次的经历，又是轰龙，又是死里逃生，健硕勇敢的老猎人，连逃跑都会被打中的自己，突然有种无力感，如果我能强一点，我能像老猎人那样勇敢而冷静的和轰龙作战，吸引住它的注意力，让爱丽丝有机会给它重击，让凯文可以放心的射击，或许……

长长的叹了口气，我知道说什么都已经晚了，凯文已经不在了，我也没有了再次挥刀的勇气，我只是个胆小的小邮差，也许下次又不知道会在哪里遇险，然后就那样结束生命……

老旧的木门"嘎吱"一下开了，一个黑色侍女装扮的女孩端着食物走了进来，见我醒了，她露齿一笑，美丽的脸蛋上微微泛起红晕。

"你好，我是猎人集会所的露易丝，给你送来了午餐。"叫露易丝的女孩声音很温柔，有些害羞的把餐盘放在我的床前，然后上前将我轻轻扶起靠在床头，尽管我表示可以自己进食，她却坚持要亲自喂我，尽管容易害羞，可是她



的固执一点也不输给爱丽丝，想起爱丽丝，不知道她现在又在做什么……

“请张开嘴。”露易丝小声的提醒着走神的我，回过神来的我尴尬的张开嘴，炖野猪肉的香浓味道立刻充满了嘴里，肉炖得入口即化，让我忍不住一口接一口的吃了起来，露易丝只是微笑着配合我加快喂饭的频率，很快满满的饭菜都被我消灭了。

“嘻嘻，你能吃下这么多真的是太好了，我还担心你会吃不下呢，看来一上午的努力没有白费呢。”露易丝红着小脸，话语间似乎透出一种成就感。

“谢谢你，真的很美味。”即使我习惯了冷漠，但对于他人的恩惠我并不会吝啬赞美的词汇。

“你的事情我都听杰拉德先生说了，你好勇敢呢，只穿着雪山装就敢吸引着轰龙的注意力，真的好了不起！”露易丝的大眼睛闪烁着崇拜的光芒看着我。

“不……不是吧”我心里暗叹，一时冲动还被打得昏迷的我竟成了勇者，这个误会可不小……

“我们的村子太小了，没有猎人肯来，一年到头就只有杰拉德先生一个人忙碌着保卫村子讨伐怪物，你来了就太好了，虽然只是多了一个人，但是我相信你一定能像杰拉德先生一样勇敢的保卫大家的！”露易丝兴奋的说着。

“啊，那个……”我不知该怎么说起。

“好啦，不打扰你啦，你好好休息吧，晚餐的时候我会再来的，请安心养伤吧。”不等我说完，露易丝已经站起来，整理了一下她的裙子，端起餐盘走到门口，回头对我笑了一下，然后轻轻关好了房门离开了……

原来老猎人叫杰拉德，而且传闻果然没错，波凯村没有猎人肯来，整个村子只靠一个独臂的老猎人来守护，到底是该说村民们勇敢还是说他们傻呢？虽然老猎人的实力很强，但毕竟人的精力和体力是有限的，更别说一个老人，轻轻的摇了摇头，这个村子的未来不是我该在意的事情，我只是个邮递员，快速的投递邮件才是我的义务……

时间过得很快，转眼一周过去了，在露易丝的照顾下我的伤已经没有大碍了，也到了离去的时候了，虽然我已经将我并不是猎人的事情告诉了露易丝，但是她坚持说相信我与别人不同……

背着挎包，来到村口，老猎人杰拉德站在不远处的大石上抽着烟斗看着远方，不知怎的，老人的背影让我觉得有些凄凉，是我的错觉吗？也许是听到我的脚步声，他回过头来对我点了点头，我也对他点点头，示意我要离开了……

“请等一等！”身后传来了急促的脚步声和露易丝的声音，我回头一看，只见她双手提着长长的侍女裙飞快的跑了过来，到了我面前，她一手掩着胸口一边弯着腰喘气，当她再度抬起头来的时候，原本俏丽的脸蛋上却挂上了晶莹的泪珠，水汪汪的大眼睛仿佛在告诉我她受了莫大的委屈，突如其来的一幕让我有些不知所措，愣在了那里……



“请不要离开村子好吗，你是最后一个可能有能力保护村子的人了，求求你不要丢下村子不管！”露易丝伤心的哭泣着诉说着，豆大的泪滴不住的顺着脸颊向下滴落，让人看了不免感到心疼。

“我怎么会是最后一个有能力保护村子的人呢？不是有杰拉德先生在吗？”我不解的问道。

“杰拉德先生已经，已经……呜呜呜”露易丝掩面哭泣了起来，我只能静静的等她调整好情绪，当她的手从脸上拿下来的时候，眼睛都已经有些红肿了……

“杰拉德先生不是在那里吗？”我指着不远处的老猎人。

“呜呜呜……杰拉德先生的腿已经……”露易丝伤心的说着，他的话让我的心里猛然被电击了一样，我突然想起醒来那天老猎人走路的古怪姿势，想起了与轰龙作战时老猎人的灵活的身姿，不好的猜测迅速填满了我的思绪。

“杰拉德先生为了带你回来和两头轰龙战斗到深夜，腿的骨头已经被轰龙的撞击彻底弄碎了，他忍着疼痛拼了命把你带回了村子，可是他的腿，呜呜……杰拉德先生已经不能再当

猎人了……”像是宣布世界末日一样，露易丝忧伤的眼神和不住抽泣的伤感的语气让我的心灵受到了极大的冲击，我分不清是因为她的悲伤还是因为老猎人的顽强，我不断的在问自己，我可以再次挥刀吗？我可以保护得了一个村子吗？

“对不起，我没有那个能力，我的无能已经害死了我最好的兄弟……”巨大的无力感让我说话的语气也变得伤感……

“难道你愿意看到怪物来袭时，是独臂断腿的杰拉德先生去对抗吗？”露易丝用力擦拭着仍在流出的眼泪。

“那你们为什么不搬走？”

“因为这里是我们的家，再穷再破也是我们珍爱的村子，不管外来的人如何，身为村里的人，即使最后只剩我一个人，我也会坚持下去！对不起，是我太任性了，强迫外来的你留下，如果你坚持要离开，我也不会再说什么了……”露易丝擦干了眼泪，倔强的表情此时看起来却是那样的悲凉……

“年轻人，你的事情我也有听说过，曾经的科科特村最有潜力的一批新手猎人，伙伴的死本来就不是人人都能承受的，可是伙伴为什么愿意和你并肩战斗，为什么宁可牺牲也会勇敢的奋力冲向怪物？”老猎人蹒跚的来到了我的身边，寒冷的风吹起他凌乱的白发，可他的眼神依然犀利而坚定，他的话一遍遍的在我脑海里回响，老人身后的不远处的大石头旁边，整齐的立着三个墓碑，恍惚中我似乎看到了老人和他的同伴为了保护村子与强大的怪物殊死的搏斗，我仿佛看到了凯文放弃生的机会大声叫喊着冲向暴虐的轰龙的情景！

“而你的剑又是为谁而挥？是为了自己活命，还是为了不辜负同伴的信任？”老猎人的话再一次的震撼着我的心灵，“懦弱不过是在逃避现实，你的伙伴是因为相信你，是因为让你把他的那份一起努力才甘愿自己牺牲性命拼死保护你！”

“连他的那份一起努力……”一瞬间我仿佛看到了凯文生命最后一刻，面对着凶恶的轰龙露出的笑容……

我真的是个大混蛋，凯文把生命，把希望，把梦想都托付给了我，我却一直逃避着现实，荒废了这么多年……

“我明白了，大叔，我有个请求”我抬起头看着老猎人炯炯有神的双眼，坚定了心中的信念。

“大叔，请务必将我培养成一流的怪物猎人！”

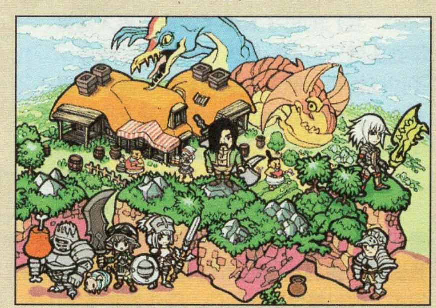
露易丝高兴一个飞补将我扑倒，宁静的小村庄里传来了老猎人爽朗的笑声……



第四章 打破祥和的狮

终于我又开始了我的猎人生涯，每天一早到集会所吃过早饭，就跟着杰拉德先生进入训练场进行恢复训练，从露易丝那里我才了解到，原来杰拉德先生曾是了不起的9星猎人（1-6星是下位，7-9星是上位）这么多年来一直是他和他的队友们保护着波凯村，时间流逝，队友们相继为了保护村子而牺牲，外来的猎人又都不愿意留在这个环境恶劣的小村子，最后保护村子的责任一直由老猎人独自承担……

杰拉德先生对训练的要求很严格，虽然他是个开朗爱笑的老人，可一旦认真起来绝无半点含糊，尽管不当猎人的6年里我始终有保持身体的锻炼，可一天的训练下来我经常是倒头就睡，有时还要村民们把我送回来……



“年轻人，今天可别又输给我这把老骨头哟！”老猎人叼着烟斗精神的看着我。

“哼，来吧大叔，我不会输的！”也许是多年的心结解开了吧，又或许是被大叔的性格感染了，我的性格渐渐从冷漠变回了开朗……

得知我留下来当猎人的消息，朴实的村民们都对我很热情，村长婆婆和露易丝都经常带着食物来探望我们，我也时常把训练时捕获的野猪和雪鹿送给村民们，大家彼此间很快就熟悉了，我也真心的开始把波凯村当成自己的家园一样看待。

训练的间隙中我最喜欢和村里的孩子们一起听老猎人讲故事，经常是听完了故事兴奋得又练上半天，村里的集会所平时没有人，所以

问答 广东 何健达 我没把回函卡放进信封里，不知道邮局能否寄到。（某编：这不是寄到了么……）
男，14岁，广东省博罗县罗阳镇东区上城下街7号，QQ252478987



露易丝经常跑来看我训练，她简直对村里的一切无所不知，从村子建立的年代到现在的状况她都了如指掌，我也乐得听她绘声绘色的讲起村子的历史。

原来波凯村是300多年前由人类和龙人族合力建立的，村长婆婆就是龙人族人，龙人族的人和人类外形上没有太大的区别，只是耳朵是尖的的而已，不过龙人族的寿命比人类要长得多，村里最年长的就是村长婆婆和她的弟弟山菜爷爷，据说都超过了350多岁了，当初在这里建设村子是因为这里可以采集到可以制作珍贵药物的雪山草和上等的冰结晶以及优质的燕雀石，加上村子中心有温泉，波凯村曾一度繁荣过，后来随着矿脉的断绝，村子渐渐衰落了，如今的波凯村的村民们主要是靠种植和采集雪山草，以及养殖雪鹿和波波兽来维持生活，猎人工会也有意支持一下村子，定期会派人来收购这些物资，宁静的小村庄一年到头偶尔也会来一两个泡温泉的旅行者，除此之外可以说接近与世隔绝了。

说起温泉，波凯村的温泉绝对没得说，忙碌了一天的村民们，不管男女老少都会进去泡一会，舒服的温泉不仅能将一身的疲惫迅速解除，还有治病和解毒的疗效。

不知不觉，一天的修行又告一段落，拖着疲惫的身体和老猎人一起回到村里时天上已经挂满了星星，还没到集会所就闻到了浓郁的炖肉的香味，我的口水立刻就涌了出来，在门口的木盆里飞快的洗好了手往身上随便一擦我就迫不及待的进去坐了下来。

“你们辛苦啦！”露易丝热情的出来迎接我们，并给我们端上了美味的食物，然后也坐在桌边双手托着下巴，美滋滋的看着我们狼吞虎咽。

“唔～露易丝的手艺越来越好了呀，将来肯定会是个好媳妇！”杰拉德先生一边吃着一边称赞道。

“哎呀～大叔，别笑人家啦～”露易丝羞红着小脸逃回柜台后面去了。

“哈哈哈哈～”老人爽朗的笑声再次出现。

吃过了美味的晚餐，泡了一会温泉，我早早的回到了自己的小屋，将衣服脱下叠好后钻入了被窝，忙碌了一天的我很快进入了梦乡……

“嗷～嗷～嗷～”

猛的从睡梦中惊醒，有些惊魂未定的我迅速打开窗户向外面望去，外面一片漆黑什么也看不清楚，除了刚才的叫声并没有其他的动静，不像是有野兽进入了村子，我迅速的穿起了御寒衣，背起了骨刀【狼牙】悄悄的走出了房间，村民们似乎都被刚才的叫声吵醒了，都从窗户探出头来四下张望，杰拉德先生也已经出来了，他示意大家不用担心继续休息，然后招手让我跟他一起到集会所去。

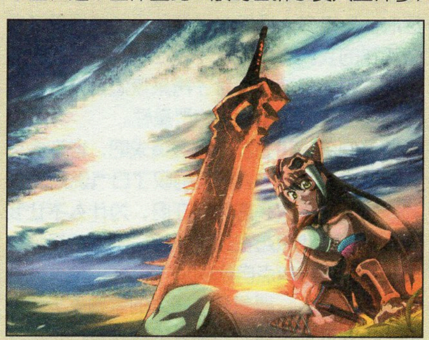
穿着睡衣的露易丝揉搓着眼睛迷迷糊糊的给我们开门，然后转身去给我们泡茶。

“大叔，刚才那个是什么？”我不禁发问。

“是雪狮子王的叫声，已经有5年没有出现在村子附近了。”老猎人叼着烟斗，神情有些凝重，“雪狮子是群居的肉食性怪物，专门在雪山生活，擅长集体作战，而且十分好斗……”

“您刚才说，雪狮子的王来了？”雪狮子的事情我也有听说过，早些年我当猎人的时候多半是在科科特村附近的密林里执行任务，很少接触雪山。

“是的，在雪狮子的每个族群中都会有一个王，这个王体型比一般的雪狮子要大上许多，





而且更迅速也更狡猾，由于通体覆盖有厚厚的白毛，他们不怕寒冷，经常会带着小雪狮们潜伏在雪地下面，一旦有猎物经过就会突然跳出来偷袭，是非常棘手的怪物……”老猎人嘬着烟嘴缓缓的说道。

“那上山采集雪山草的村民们不是有危险了!”接过露易丝递过来的茶，我有些担心的问。

“5年前来的那头是雪狮子王当中都算是大的了，不但凶猛，还很狡猾，稍微有什么不利迅速就逃离，然后伺机又再度出来作乱，我和他缠斗了将近3个月，几乎整个冬季都在与他作战，最后总算是让它吃到了苦头才将它击退了。”老猎人抬起了它的断臂，向我示意，这就是那场战斗的代价……

“不是每头雪狮子王都那么厉害吧?”我继续发问。

“年轻人，永远不要有侥幸心里，人是因为磨练而变强，怪物也是一样，经验一旦丰富了，即使是平时看起来最不起眼的白速龙也是相当的难缠的，你要记住，无论面对什么样的对手，宁可高估而认真对待也不可小看而漫不经心。”老猎人语重心长的劝导的确提醒了有些浮躁的我。

“那如果这次雪狮子再来该怎么办呀?”露易丝也意识到了问题的严重性。

“向猎人工会发出支援请求吧，也许会有人愿意来。”老猎人无奈的叹了口气说道。

“喂!大叔，还有我在呀，为什么不让我去试试?”我想起在这里将近一个月的修炼，心里多少还是有点自信的。

“年轻人，要想战胜强大的雪狮子王，你的修行还远远不够，如果我的腿还能行，也许可以联手讨伐它，可是现在只有你一人，太冒险了!”老猎人摇摇头。

“大叔，我不会退缩的，就像你保护村子一样，现在这是我的责任，即使拼上性命我也至少要将它击退!”我站了起来激昂的说道。

“别着急年轻人，雪狮子王虽然厉害，但是也狡猾多疑，它不会贸然的进攻村子的，我猜它现在还是在试探我们的反映，在它正式攻击之前我们还有些准备的时间。”姜还是老的辣，老猎人的智慧让我这个毛头小子不得不佩服。

“哎呀哎呀，你们都在这里呀，HOHOHOHO。”集会所的门突然开了，一个拄着拐杖的老者和一个长得像猫一样的小兽人一起走了进来。

“山菜爷爷，你老人家怎么也来了呀，招财猫也来了。”露易丝热情的上前迎接，连杰拉德先生都站了起来，看来山菜爷爷果然是德高望重的老者呢。

“HOHOHO。不用这样，都坐下吧，这么晚聚集在这里是为了外面的吼声吧……”瘦小的山菜爷爷扇动了几下尖尖的小耳朵，盘腿坐在了凳子上，“HOHOHO……我想你们的人手肯定不够，所以带来了我的得意弟子，人称招财猫的猫兽人齐比，相信会对你们有所帮助吧。HOHO”

“大家好喵，我是财宝猎人齐比喵，老师叫我来协助大家我很乐意的喵，有什么事尽管吩咐喵!”叫做齐比的猫兽人一身探险装，带着风镜，很有礼貌的说，猫兽人是世界上除了人类和龙人族之外第三个有高智能的种族，虽然体型较小，但因为有精明的头脑和勤劳的特点，是人类的又一坚定的盟友，由于体型小的缘故，猫兽人一般从事的是农业生产，家务劳动和经商，很少有成为猎人的，而财宝猎人和怪物猎人又不同，属于探索型猎人，我们怪物猎人的资料，地图和情报一般都要依赖财宝猎人提供，所以财宝猎人是怪物猎人的前辈和先行者。

“哈哈哈哈哈，多了人手就好办了，齐比，麻烦你明天把请求支援的信息带到最近的科科特村集会所去吧。”杰拉德紧锁的眉头稍微舒展开了一些。

“没问题喵，我可以等下就出发喵，回来时我会顺便侦查情况的喵!”叫做齐比的猫兽人虽然说话习惯带个“喵”字但为人出乎意料的干脆呢。

“而你，年轻人，在支援的人员到来之前，也许我们还有一周或者更短的时间，我要给你的可是魔鬼训练，做好觉悟吧！哈哈哈哈哈哈！”老猎人虽然笑着，但是我知道他是很认真的，而我心里不禁暗叹，之前的训练已经是魔鬼的训练了啊，真正的魔鬼训练会是什么样的呀？想到这里额头上不禁冒出一些汗。

“HOHOHO,小杰拉德还是这么有精神呀！”山菜爷爷笑着说。

“山菜爷爷，我现在也是老头一个啦，别再叫我小杰拉德啦。”老猎人尴尬的说道。

“哈哈哈哈。”集会所一片笑声，大战也许很快将会来临，村子的命运和我的命运究竟会怎么样呢？真的会有猎人肯来吗？带着这些疑问，我回到了自己的房间，躺在床上等待黎明的来临。

第五章 背负死亡之名的弩手

今天与其说我起得早倒不如说是我根本就没法安心的睡，穿上训练服，背起太刀直奔训练场，我知道，这是和时间在赛跑，不想战死就唯有加倍的刻苦修行。

与此同时，在位于科科特村西边的沼泽地阴冷的洞穴里正在进行着一场激烈的战斗，一头珍珠色的长着翅膀的丑陋怪物正伸长脖子，不停的抽动着鼻子来回的搜寻着猎人们，狭窄昏暗的洞穴里已经躺下了两具焦黑的尸体，一个手持短剑的猎人正靠在洞壁上不住的发抖。



“咚咚咚咚咚”

一串轻弩的子弹打在了丑陋怪物的身上，一个敏捷的身影迅速移动了位置随即又隐藏了气息。

“哇～（高频刺耳的尖叫声）”丑陋的怪物愤怒的发出了让人几乎难以忍受的叫声。

“啊……我的耳朵，啊……”手持短剑的猎人双手捂着发出痛苦的呻吟，虽说情有可原，但这无疑是暴露了自己的位置，丑陋的怪物顺着声音迅速的转过了身，快速抽动着鼻子像是在确认。

“咚咚咚咚咚”

又一串子弹打在了怪物的身上，弹孔中流出了绿色血液，但弹孔很快就被乳白色的粘液包裹了起来，弩手紧紧的盯着怪物的反映，他的脸紧密的包裹在自己的面甲里，使人无法看到他的样貌和表情。

“咚咚咚咚咚”

见怪物没有回头，弩手毫不迟疑的又将一串子弹灌入怪物体内，眼前可怕丑陋的怪物并未让他产生丝毫的胆怯。他很清楚电龙这种怪物的特点，从他身上穿着的用电龙皮革制成的衣服便能看出，狩猎电龙应该是他的拿手好戏。

电龙是这种叫做“费鲁费鲁”的丑陋怪物的简称，由于身体内部有放电器官，能够产生和释放巨大威力的电流而得名，一般生活在潮湿阴暗的洞穴中，靠尾部的吸盘将自己固定在洞穴的顶部，然后伺机用可以高度伸缩的脖子和放出的电流袭击猎物，发怒时可以从嘴里喷出高压电流攻击敌人，受伤时也会全身带电来保护自己，由于长期生活在阴暗的环境里，眼睛已经退化了，但是拥有及其敏锐的听觉和嗅觉，可以说是猎人们的又一噩梦……

“唔嗤～唔嗤～”气急败坏的电龙原地转着圈，嘴里向外喷着热气，显然是恨不得立即揪出这个多次伤害自己的讨厌猎人。

电龙刚转到背对自己的时候，弩手抬手做了一个简短的点射，并且故意在有积水的地上跺了几下脚，然后迅速几个跳跃站到了另一边的岩石上，轻声的给他的轻弩装填上新的弹药。

“唔～唔嗤～”愤怒的电龙立即转过身来，向着刚才弩手跺脚的位置飞扑了过去。

“咚咚咚咚咚”

轻弩带着消音器的枪管快速的吐出火舌，带着贯通能力的弹药迅速穿透了还没来得及站起的电龙，将它打得侧翻在地上不停的挣扎。

“咚咚咚咚咚～咚咚咚咚咚”

暴雨般的贯通弹呼啸着在电龙身上穿出大量的洞，看不见表情的弩手不停的变换着打击的部位，扣动扳机的手丝毫没有犹豫。

“这个该死的畜牲，看我来砍死你！”刚

才害怕得躲在一边的猎人此时似乎是知道了怪物处于劣势了，竟然手持着短剑冲了上来，对着电龙的背就是一通乱砍，垂死的电龙拼命的挣扎着，像是积蓄着最后的力量……

“笨蛋，快离开！”弩手忍不住出声警告。

“啊～”一声凄厉的惨叫，随即浓烈的焦糊味再次弥漫在整个洞穴里，短剑猎人烧焦的身体无力的倒在了地上，而电龙也躺在地上没有了呼吸。

“该死！”弩手扯下面罩骂道，刚才吵闹的洞穴里一下安静了下来，掏出小刀从电龙的身体里剥取了一些素材之后，弩手背起轻弩离开了洞穴。

科科特村的猎人集会所里依然热闹非凡，喝酒吃肉讲故事的人闹腾个没完，当穿着一身珍珠色柔皮制成的电龙装的弩手走进来时，吵闹的声音突然停止了一瞬，随即人群开始议论纷纷，有的人惊慌的在说着什么，但是更多的人露出的竟然是鄙夷和轻蔑的表情。

“嘿，看呀，又是那个小子，果然这次他的队友又全部都没有回来，他果然是死神呀～”

“没错没错，只要有他参加的队伍最后其他人都会死掉的，一定是他为了独吞报酬金背后放了黑枪……”

各种古怪的言论一瞬间充斥着整个集会所，即使都是小声的在说，可是全部的人都在说，恐怕聋子也知道是在说自己的坏话了。

“爱丽丝小姐，这是这次的任务报告，3个队友全部在与电龙的战斗中中了电击，已确认全部死亡了。”弩手面罩后面的声音没有丝毫的感情，像是在叙述普通的事情一样。

“哗!果然是啊。”集会所里又是一阵交头接耳。

“你辛苦啦，要吃点什么吗?”爱丽丝接过报告单看了一下，然后微笑着问道。

“一份简单的套餐吧，谢谢！”弩手的声音依然没有起伏，他转身向各个桌子看了一眼，很多站着的猎人立刻把位子坐了下来，有些明明有的空位也被迅速放上了东西，弩手只好转身在吧台前坐下。

“你的套餐，请慢用！”爱丽丝热情的招呼弩手，弩手感激的点点头，摘下面甲开始用餐，爱丽丝忍不住多看了他两眼，真是难得一见的帅哥呢，可惜却挂着“队伍的死神”，“小队的末日”这些不好的外号。

集会所的门突然啪的一下被推开，一个一身探险装的猫兽人急匆匆的冲了进来，猎人们一看都认出了这是有名的“招财猫”齐比。

“紧急求助喵！波凯村的紧急支援求助喵！”齐比边喘着气边递上了信件，接着跳上了吧台大声对猎人们说。

“不好了喵，雪狮子王-多多布兰哥现在带着大批的雪狮群正聚集在波凯村附近的雪山了喵，随时都可能会袭击村子喵，老猎人杰拉德腿已经受伤不能再战斗了喵，现在只剩邮差大人担当村庄的保护者了喵，人手不够的喵，请大家帮忙支援的喵！”说完，齐比向大家深深鞠躬，等待猎人们的答复。

“你说什么?邮差?难道是安吉尔?”爱丽丝惊慌的问到。

“是的喵，我们都已经习惯称它为邮差猎人喵！”齐比回答说。

“怎么会……安吉尔他……”爱丽丝难以置信的靠在吧台后面的酒柜上。

“请大家支援喵！”齐比再次向大家鞠躬。

“开什么玩笑呀，那么偏僻的地方，还要在雪山上和大批凶猛灵活的雪狮子作战。”猎人们纷纷摇头，偌大的集会所，竟然没有一个人愿意站出来。



“拜托大家了喵！”齐比第三次向大家鞠躬，可依然没有人回应。

“不能让安吉尔一个人冒险，让我……”爱丽丝说着，眼角里似乎有眼泪在转动，随即突然从吧台下面拿起了一把巨大的战锤，所有人都为之一惊，一向温柔热情的爱丽丝竟然能轻易的拿出这么个大家伙。

“还是交给我吧，爱丽丝小姐还是留在这里敬候佳音吧.”弩手平淡的声音突然出现在众人耳朵里，他擦了擦嘴，站了起来。

“喂，财宝猎人，请给我带路吧！”弩手对着齐比说道。

“非常感谢你喵！跟我来喵！”齐比立刻一跃从吧台上跳了下来，带着弩手离开了集会所……

“不知道这次又有谁会倒霉呀。”集会所里的人说道。

“至少他是个勇敢正直的怪物猎人！不会因为怪物的强大而退缩！”爱丽丝愤怒的把大锤往地上一墩，集会所立刻安静了下来。

“安吉尔,你已经恢复勇气了吗,太好了。”爱丽丝自言自语的说着，然后开始收拾桌子。

“呀，刚才的弩手没有给钱！”



第六章 宿命的相遇

几天的魔鬼训练下来，我才真正意识到什么叫魔鬼，杰拉德先生拿装填了没有杀伤力的回复弹的训练弩，不停的向我射击，我则连滚带爬的四处躲闪，经常要手脚并用，四脚着地的来回飞奔和跳跃，而老猎人却总是大喊着“小子，再快一点！”“小子，用你的本能！”“小子，要用野兽一样的感知！”慌乱中躲闪的我哪有应答的机会，只顾着不停的收缩全身的肌肉，动用全身的每一根神经去感知，去预测下一发子弹打来的位置，感觉自己已然变成了一头机警的野兽，甚至有嚎叫几声的冲动……

这种怪异的训练方式是老猎人集合多年的经验和资料研究出来的，雪狮子是一种空前灵活的怪物，不但能以极快的速度奔跑和扑击，更是隐藏和偷袭的高手，很多成名猎人都是死伤在他们突如其来的偷袭之下，所以老猎人着重锻炼我的敏捷和感知力，不擅长防御的我唯有也具备了灵活的身手才可能与怪物们战斗，道理虽然知道，但训练方式实在是残酷，虽然



回复弹不至于打伤我，可是要是被打中还是很疼的，而且老猎人不会给你停下来揉揉的机会，一旦中弹想的必须是立刻逃离，否则下一发子弹立马会打过来。

训练期间铁匠房的巧手婆婆来给我量过一次身材的尺寸，说会给我制作最好的雪山战斗服，他的儿子铁匠先生也在加班加点的为我打造新的武器，露易丝每天除了来探望我们还会到村口等齐比他们回来。

“大叔！齐比他们回来啦！”露易丝兴奋的跑到了训练场，她身后跟着猫兽人齐比和一个蒙着脸的古怪弩手。

“哦，终于来了吗？”老猎人回头笑着说，正当我以为可以放松一下的时候老猎人突然扣动扳机，一发回复弹把刚要松懈的我击倒在地。

“大叔，你太赖皮了！”露易丝替我打抱不平的说。

“大家好喵，我来介绍一下喵，这位是愿意前来支援的弩手先生。”齐比让出位置让我们看清弩手，只是他一直挡着脸无法看到他的样子。

“哦，感谢你的支援，我是这里的前猎人，杰拉德。”老猎人热情的走过来拍拍弩手的肩膀。

“前辈一直是我学习的榜样。”弩手谦虚的说道。

“喂，你是弩手吗？”看着他背着的轻弩，我心里突然有种抗拒感，我能放心让人从背后开枪的只有凯文一个人，能把背后托付的人必须是值得信赖的人，无论是怎样恶劣的战斗，与自己的兄弟背靠背的迎战永远是最能增加勇气的。

“不错，我是弩手，你就是那个改行的邮差？我先声明，与我组队执行任务，你的生死我概不负责。”弩手转过头开看着我，虽然看不到他的表情，可从他的眼神中我似乎能感受

到他的轻蔑。

“正合我意，只要你不误伤到我，我的生死由我自己负责！”我一个箭步来到了弩手的面前，瞪着他的眼睛，而他的眼神似看非看的望着我。

“你们两个……”刚刚眉开眼笑的露易丝又微微的皱起了小眉头。

“哈哈哈哈哈，男孩子都是这样的，我年轻的时候也是一样，哈哈哈哈。”老猎人出来打圆场。

“好的弩手先生，我叫安吉尔，多谢你的支援！”我还是出于礼貌的伸出手。

“我叫做亚滋拉尔，猎人工会7星怪物猎人，我只是来讨伐作乱的雪狮子王的。”弩手只是与我伸出的手击了一下掌，并没有和我握手，[如果你能活下来也许我会和你握手]弩手心里这样想着。

“真是个不讨人喜欢的家伙”我心里不禁暗想。

“请大家一起到集会所去喵，我有情报要说喵！”齐比说完转身带头走向集会所。

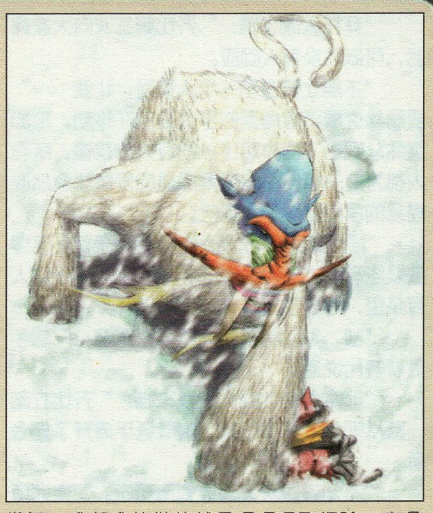
看着空无一人的集会所，弩手愣了一下，随即又恢复了他一贯的的冷漠，大家围着桌子坐了下来，露易丝连忙去给大家泡茶，老猎人点起了烟斗，看似轻松的画面却隐隐让人赶到一丝紧张的气息。

“根据我的情报和我们族里其他猎人的汇报喵，这次的雪狮子群规模比以往要大的多喵，为首的是一头年轻的雪狮子王喵，但体型却十分的健壮喵，雪山地带的雪鹿和猛犸都遭到了袭击喵，相信很快由于食物的匮乏它们便会转而袭击村子了喵”齐比将情报对我们做了讲解。

“雪狮子们擅长在傍晚和黎明时出没，它们的嗅觉及其灵敏，稍有情况就会相互呼唤同伴，所以你们讨伐的时候千万不要暴露自己的行踪，要学会隐藏自己的气息。”老猎人将他的经验毫不吝啬的传授给我们，“雪狮子的攻击方式多种多样，这是我这几天整理出来的资料，你们看看。”

原来大叔这几天白天陪我训练，晚上竟在不停的研究怪物的资料，真的是对我们太用心了，想到这里心里不禁感到一阵温暖，看着大叔略微发黑的眼圈，相信他的辛苦和担心已让他疲惫不堪了。

“大叔，雪狮子有什么弱点吗？”我开始



发问，我想我能做的就是多多吸取经验不辜负大叔的重托了。

“说道弱点，由于长期在雪山地区活动，他们身上都长有御寒的厚厚的毛皮，一旦被点燃应该能造成不小的伤害。”老猎人抽着烟斗想了一会说道。

“这个可以交给我。”弩手突然说了一句，然后又一动不动的坐在那里了。

“其实我给你们写好了战术，你们可以根据实际情况决定是否使用。”没想到老猎人居然连这个都准备了，看着详细的计划书，我突然又开始对老猎人陌生起来，究竟老猎人有多强呢？深不可测呀……

“相当周全的计划，非常感谢。”弩手看完后点点头向老人致谢，不知怎的，他平淡的语气让我越来越不自在。

“我们什么时候出发？”我站起来问道。

“越快越好喵，雪狮子随时会来袭击村子的喵，我也会和你们一起的喵！”齐比跳上桌子说，身材瘦小的他双眼中闪着热血的光芒，也许是知道他也是身经百战的猎人吧，没有人怀疑他的能力。

“好的，现在散会，各自会去休息整备吧，明天早晨在这里集合，亚滋拉尔，你今晚暂时先住安吉尔家吧。”老猎人安排到。

“什么？和他睡一起？”我大吃一惊。

“我家里的床是单人床，你的床是双人床嘛，就这样了！”老猎人不等我推辞便转身先行离开了。

“打搅了。”弩手轻声的对我说。

“跟……跟我来吧……”我无奈的摇摇头带着他往我的住所走去。

“话说回来，你没有什么恶习吧？”跟在我身后的弩手突然问道。

“当……当然没有了！”我不满的大叫道。

“他们两个居然住在一起……会不会……”露易丝想着想着突然满脸通红。

“你怎么了喵？”齐比好奇的问。

“没……没有啦……”露易丝急忙逃回集会所里屋。

一夜无话（这是肯定的啦！）第二天很早我便醒了，转身一看，弩手已经不在了，揉揉眼睛，套上衣服，我也出来了，波凯村清晨的空气有些凉，但是很快就让我有了精神，一边活动着身体，一边向着铁匠屋走去，龙人铁匠大哥看到我来，高兴的拉我进去，巧手婆婆立刻拿出了她这几天日夜赶工做出来的雪山装给我，这套雪山装虽然外形和款式上和普通的雪山装没有什么什么两样，但婆婆告诉我，在衣服的里面已经为我衬上了高级的皮革，不但能有效保暖，还能有效缓解冲击和撕裂的攻击，雪白的颜色能方便我在雪地里轻松的隐藏自己。

“谢谢你婆婆！”我兴奋的换上了新衣服，尽管材料有所不同，可是新衣服并没有我想象的笨重感，婆婆的手艺真是没的说。

“还有这个，已经打造好了，你看看！”铁匠大哥满脸通红的从锻冶房里走了出来，将一把新的太刀递到了我的手里。

我退后了几步，站在宽敞些的大厅里，一发力，太刀脱壳而出，锋利的刀锋透出一股锐气，护手也制作得非常趁手，绝对是一把难得的好刀。

“铁匠大哥，这把刀叫什么?”我不禁问道。

“骨刀【龙牙】是比【狼牙】高出两个级别的武器，以后如果你弄到了更加珍贵的素材，我还会帮你打造更好的武器！”龙人铁匠得意的笑着说。

“谢谢铁匠大哥了，我会好好使用它的！”我高兴的将新刀背了起来，与铁匠母子告别后来到了集会所。

“你来啦！”露易丝依然热情的过来迎接我，而老猎人，齐比和弩手已经到了，齐比今天没有穿探险装，而是也穿上了御寒的战斗装，手里竟然拿着一把和他身体差不多大小的战锤。

“抱歉，刚才去领取新装备耽搁了。”我道歉说。

“现在还早呢，不用介意，先吃饭吧。”老猎人示意我不用着急，露易丝立刻为我们端来了饭菜。

简单的吃过饭后，老猎人和露易丝给我们拿来了工会配发的补给品，有携带的食物，应急的药物，轻弩的弹药和磨刀石，还有用来追踪怪物的染色弹和快速解冻的解冰剂，细心的露易丝甚至专门调配了喝了之后能全身发热不怕寒冷的热饮给我们。

“你穿那个不会冷吧？”我看了一眼弩手身上用电龙皮革制成的皮甲问道。

“电龙也是可以在雪山生活的怪物，它的皮革可以有效的御寒保暖，还能帮助伤口快速愈合，你不必担心。”弩手说话的时候并没有看着我，而是低头将他那份补给品装好，然后拉开轻弩仔细的检查着，确定没有问题后，重新将它背在了背后。

“出发！”装好了补给品后，我一马当先的走在最前面

“喵！”齐比紧跟在我身后。

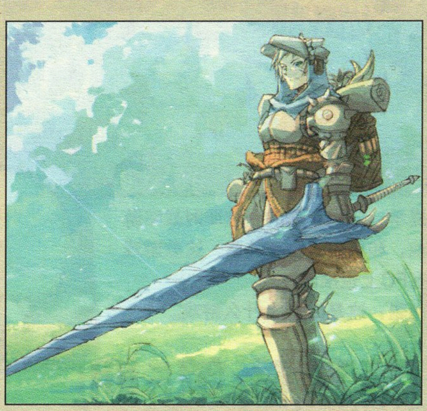
“嗯！”弩手也跟了上来。

“加油啊！要平安回来！”露易丝的声音从身后传来。

“嗯，我们会回来的！”我回头笑着向她招手，这时候发现很多村民都自发的来到村口给我们送行，突然想起以前和爱丽丝和凯文第一次执行任务的时候的情景，也有好多人来给我们送行。

“凯文，你的那份，我会一起努力的！”握了握背上的刀柄，我义无反顾的带头走向寒冷的雪山。

（未完待续）



游戏单间



首先说一下，某人（也就是绫小路）让我给各位读者捎话，祝各位读者新年快乐。再有就是由于一些工作原因，这期动漫谈跳票了(这个才是重点吧）。

接下来该我说了，祝各位读者新年快乐，望各位在新的一年里心想事成。我们在这新的一年里也会更加努力做好月刊。这期PGBAR有点特别，小编和作者们都展现了一手，具体的在这里不能说，往后翻两页即可。

翔武：我说……这期为什么要画炸弹人啊……
地狱熊猫：我也不知道自己为什么要画炸弹人。
翔武：你自己怎么都不知道你画什么！
地狱熊猫：你没立场说我，你自己都不知道你为什么选了翔武这个名字。
翔武：我那是灵光一闪，而且，你画的这个炸弹人，如果不是用排除法，都不知道我是哪个！
地狱熊猫：你分明就是在怨念这个！
翔武：下次我要命题作文！

提示：GBA早期的一款即时战略游戏，和历史人物有关系，这款游戏在FC上也推出过。
问题：这是GBA上什么游戏。

猜猜看 第5期

☆PG领奖台☆

113边角栏中奖的读者 浙江 李恺

这位读者说我在贴吧开贴回答很好。但你们不知道啊，我是沉贴王……

因为特别情况本期没有图区，下期恢复

以上读者将获得NDSBBS提供的玩偶一个。

112猜猜看中奖读者是 福建 郑开峻

答案是:《多卡邦王国 怪物猎人》

本期猜猜看的奖品是

网球王子 不二周助钱包一个。

交友 广东 莫启明 包子，我好羡慕你哦！你的漫画《掌机迷》……
男，13岁，广东省阳江市江南新城月华街12号，邮编529500

众小编们的COSPLAY

自从看了翔武你还是去开高达的言论之后。我有了灵感——众小编们最有趣的COSPLAY(有些是意外的）。首先说老大翔武，给我启发的是PGBAR首页翔武的影子，玩过GBA版《网球王子》中神尾的应该想到了吧。得分或失分后的动作和翔武的影子动作几乎一模一样。下面猴子，我想到的是洛克人初代中用火的那位BOSS（原本是豪火猴，但一想没有创意，又想到豪火猴头上的火）。库巴，个人认为第二创意，《战斗陀螺》中的坚甲战龟中的圣兽。最后是创意No.1——八房，盯他头上的东西，直到你手中的掌机风化，如果还想不出请翻到VOL107的P14的蓝色机体驾驶者。（江苏 鸣枫）



翔武： 经你这么一说，还真是差不多，毕竟网球王子的人我也知道一些。不过我这形象从最初被说像八神，像SANJI，后来又说像阿雷路亚，现在又说像神尾。这样一来，我岂不是成为最大众脸的人了？猴子啊，确实有点像FIREMAN特别是那眼睛和嘴，之前我曾经让地狱熊猫把他画成筋肉人，原因就是因为他那张香肠嘴。另外，还有猴子那眼睛简直太颓废了，除了头发猴子还有点像篮球飞人里的那个福田。库巴那个实在没看过什么样子，没法联想，不过都是乌龟类吧，比如像他的原形库巴……八房其实也是大众脸，他头上那个估计是哪个邮递员叔叔盖错章了，盖他头上了。而且这章可能还是拿萝卜刻的。

这可不叫"臭味相投"…

我这个人，从小都是自己玩，FC到MD，GBA到DS，PS到PSP。也许是兴趣不同的关系吧，我总是融不进大流，人家在网吧传奇CS的时候，我蹲在家里火红叶绿。人家听着情呀爱啊什么的，我塞着耳塞听片雾烈火的幻想废人。在上高中以前，我没有和任何人联机玩过怪物猎人，班上没有任何人和我听一样的歌，每天最开心的时候也就是放学回家后和"臭味相投"的网友们说说聊聊，能让我感觉到"啊，原来不止我一个人这样子"之类。升入高中一周，学习任务重了,不过交的朋友也多了,渐渐地认识了楼上楼下志同道合的家伙们。"啊,你也买掌机迷呀。""你原来也在玩这个游戏啊。"一起游戏的心情和一个人玩的心情绝对是不一样的，过家家也是,怪物猎人也是。

现在，楼上楼下经常联DS、PSP的已经有好多了，班里受我影响买机器的也有6、7个，虽然依然没有和我听一样的歌，不过这样也就足够了。（黑龙江 刘畅）



翔武： 真是非常不错啊，想到自己上学的时候，自己玩PS、GB，周围人都玩网游，平时基本上没什么话可聊。也就偶尔我买游戏杂志，他们随便看看，还给我抢撕了一本。平时聊天也是聊得乱七八糟，可以说一点都不懂就跟我说这些东西，还不如不说呢。上了大学之后，周围好不容易有两个人玩，可惜也是理论派。唯独上网时候能和很多志同道合的朋友一起聊（你那个臭味相投实在是太……）时很高兴,大概和你同样感受吧。不过和你不同就是没发展那么多人。

掌机迷的心声 PSP受虐记

话说上午刚刚买到新一期掌机迷，大概111期的样子，里面又新游戏的攻略，而且我刚好下载了此游戏没玩几天，心里窃喜，老天指引我吧！于是下午便将我的宝贝小P带到了学校（之前我是带到过学校的），没发生任何暴力恶性事件。

课活的时候我早已激动的心再也按捺不住，在让一同学放哨后我进入了另外一个奇幻世界。也许是太过于专注了吧，也可能是游戏太引人入胜了吧！正当这时，只听一个同学大喊一声，“我玩会吧，杨某都来了！”（杨某是我最服的班主任）。可谁也没有想到话音未落，只见刘某某早已利于我班之口。心里那个慌张啊！仿佛家里几本掌机迷都燃烧起来。说时迟那时快，刘某已站在我的面前，对我讲：“玩手机游戏呢？我身体不好不想生气，快快拿出来吧。”我的心都碎了，因为我听说她一见到电子产品就会大摔特摔，心情可想而知。

情急之下我慌了神，拿出了我心爱的小P，刘看到了之后，诡异的笑了笑问：“游戏机？怎么办？摔了吧？”我可当时真是无话可说。只得为小P求情，只说我在查单词，可谁会信呢？她有说：“是报告学校处分，还是牺牲了这鬼东西。”噢！我的天，我只得物语，看着她施暴，先是一下80%力量的重击。幸好我装了一个金属外壳，心中窃喜。可谁知她将金属壳取下。又是几个重创，在场的所有同学都愕然了，看着我表示惋惜。我的心玉石俱焚。真想与她同归于尽算了。可我没有，因为我知道小P还会有的。我还要看掌机迷啊，我心都碎了。

太可恶了，我带着小P的碎片，心里比刀割还……

后记：我可把能卖得都卖了，又加了些RMB置办了台1000型的二手机。

翔武：这事看得我很生气啊，一直以来，我在杂志上都没说过这些，这次看到忍不了了啊。猴子原来是当老师的，我原来算是问题学生，虽然我们俩原来不认识，也算是一个理论上矛盾对立层面。不过我们两个有一个共同的观点，就是老师没有权力处置学生的东西。这件事我觉得你不应该忍气吞声，可以找你家长说一下。你的机器就算是自己攒钱买的也是你家里的，而且PSP这1000多块钱，不算是个小数目。不仅无责任砸了，还假装正义，这绝对说不过去。实不相瞒，我原来也曾带游戏机到学校，被老师发现，我当时就怎么也不给。我们老师也不错，说你要不给，转天把你家长叫来。转天我家长来了，我答应老师和我妈，不再把机器带来，然后交给我妈管，所以机器也安然无恙。这种事情，别怕找家长，在这方面其实家长是向着你的。



交友 **天津 瞿伯文**

祝一狼身体早日康复！（一狼：谢谢……）

男，15岁，天津市津南区咸水沽同泽园，邮编300350

众多热门栏目，需要大家一起参与！

游戏研究：每个人都有自己最擅长的几个游戏，相信大家对这些游戏一定都有自己独特的心得研究吧，如果你觉得你的研究绝对够独家，那么欢迎你拿出来和玩家们一起交流。

口袋迷俱乐部：刚刚恢复不久的口袋迷俱乐部栏目非常需要你的支持。把自己的游戏心得或在玩口袋时候的趣事以及对口袋的感悟文章。如果你觉得你自己组得队伍够强，还可以把队伍配置和使用心得拿出来和大家交流，另外，如果有不足得地方还可以受到资深玩家的指点。

任性贴图区：收集广大读者们的原创画稿，如果你自己有，就可以发给我们。

PG博客：在游戏时遇到的事情或者对游戏的感悟、自己的游戏史，以及对游戏或当今业界的看法，都可以在这里发表。

翔武的挑战状：在掌机迷DVD中准备播放的全新栏目。将由玩家给翔武出题，由动作达人(自称）翔武来进行挑战。题目可以偏难，可以加以一定限制要求。小编将会从每期出题玩家回函卡中抽取一个题目让翔武来挑战，当然，是要有视频影像的。这位动作达人（自称）到底能不能完成这些难题呢？拭目以待吧！

注：题目内容可以从掌机上为主，也可以从一些FC游戏中挑选。

DVD高手影像：如果你有影像录制条件的话，就来在这里展示自己的游戏水平吧！

◆所有投稿者注意

1、请在你的投稿来信或电子邮件中，写明详细地址、真实姓名、身份证号、邮政编码。不然稿费是无法发放的。此外，没有自己身份证的朋友可以用家长的姓名、身份证号及联系方式。

2、电子邮件一律使用DOC或TXT格式，尽量附相关图片。

3、投影像的作者请将影像刻录成光盘，并附上详细的影像段落说明。

4、本刊不接受在网络或其他媒体上已登载的稿件。发稿一星期内会有编辑通知是否被录用，如果被录用，在刊登一个月后才可在其他地方发表。最后，请勿一稿多投。

◆投稿方式

来信请至：北京东区安外邮局75号信箱 掌机迷 收

PG@VGAME.CN

邮编：100011









小编，你们太辛苦了，每天挑灯夜战，注意身体。

男，15岁，天津市津南区咸水沽照明北里，邮编300350 天津 胡金滕 交友



交友 北京 郑鑫洋 喜欢口袋的朋友们要和我联系啊！男，14岁，北京市海淀区西北旺镇后广东街7号，邮编100094

终于见识到啥叫北京的冬天……



好吧，我承认我体弱多病……自从入冬以后，貌似一狼的感冒就从来没有好过。临截稿这一天，更是赶上了高达6级的大风加上零下12度的低温，一狼有生以来第一次体会到被冻的全身僵硬、手脚麻木、说话都打哆嗦的滋味。


↑难道游戏动漫中的角色真的不怕冷吗……

本月最大的成就，就是亲眼见证了一个光荣饭转职成DQ饭的全过程。电软部的七曜君曾一度是光荣的忠实FANS，乃至于无双系列的全部作品都全套正版伺候。经过一狼不断的熏陶，此人终于转职成正统DQ饭，目前沉迷于日版DQ7不能自拔中……

虽然我喜欢风，但不是这样的



在PGBAR里写了这么多期，现在发现还是在这里写比较适合自己，于是我又搬家啦。最近好玩的游戏简直是太多了，都快玩不过来了。不过最近突然喜欢上了在车上用PSP听评书，和朋友说过之后，结果又被他说是浪费资源了，我无奈啊。

最近北京真冷，特别是像我楼上说的那样，风很大，不过天气预报说这风不是6级，是7级。我在北京这20几年里，虽然有那么两三年不记事吧，但是也很少见到7级大风。有一年的风力达到12级，好象是96年吧，我是上小学的时候。当时还有广告牌子伤人事件，不过我那时在香山呢，没赶上。

世界奇妙物语



世にも奇妙な物語

唔，最近从美编室那边拷到了一个日本玄奇系列小短剧，叫做《世にも奇妙な物语》。每个短故事大概只有十几分钟左右，内容或恐怖，或感动，或悬疑，都挺有意思。还有一个每集5分钟的《怪谈新耳袋》，同样很有感觉。作者无论是气氛控制或者设置悬念的手法都相当纯熟，能在几分钟内将中心思想以简明扼要、富有冲击力的表现手法体现出来，确实是非常厉害啊。说起来我这人写东西就是有点多用字，虽然码字时比较方便吧，但缺乏文字精炼能力，就总是觉得文字有点缺乏语言张力，哎。所以咱对那种能够用寥寥数字就表情达意的歌词、古诗等艺术形式非常中意。

PG总动员

~小编们的轻松驿站~



本期开奖期数：112



PSP摄像头

广西 杨树佳

一等奖（1名）



河北 乐鑫

二等奖（1名）

怪物猎人盒蛋 共8个

马里奥手办

广东 邹明洋

辽宁 孙景阳

三等奖（2名）



四等奖（3名）

怪物猎人雪山包

广东 何建达

贵州 杨政

甘肃 崔骊鸣



五等奖5名

精致动漫挂饰

湖北 盛萌

安徽 朱昌明

湖北 刘惠菁

浙江 王闻洲

云南 许家铭

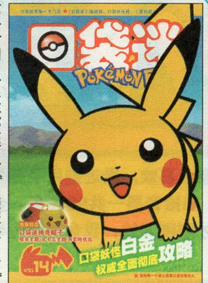


次世代传媒联盟

电子游戏软件、SO COOL
动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177
每本另加挂号费3元



第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。

口袋迷(14)

■定价19.8元 上市热卖中

Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！

Wii动力

■定价:18元 上市热卖中



2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。

NDS标准典藏08终极版

■定价:18元 上市热卖中



广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦！本期精心改版为特制双层封面，赠送NDS主机收藏包、口袋迷舞动助威棒、四格漫画特辑、08剧场版主题折扇等精美赠品，值得收藏！

口袋迷(13)

■定价19.8元(豪华版29.8元) 上市热卖中

为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐。NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

NDS终极奥技

■定价:19.8元 接受邮购



终极奥技再加印啦！根据新PSP主机的变化及软硬件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括全新的热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过。

PSP终极奥技(修订版最新加印)

■定价:19.8元 上市热卖中



攻略特辑 最后的遗迹/攻略 战鼓啪打碰2/攻略 古幕丽影·地下世界/特别策划 游戏大势2009 牛熊预言书/特稿 你离游戏高手有多远

电软2009年第1期

■定价:9.8元 上市热卖中



口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

口袋迷精华本2

■定价:24.80元 上市热卖中



荣登本期封面人是人气超群的阿信，青春动感。09年的第1期当然给你不一样的感受，年底各大品牌的新年产品令你应接不暇，还有各种资讯也闪亮登场。

SO COOL 2009年第1期

■定价:15元 上市热卖中

电子游戏软件

期数	价格
2008年1～24期	9.80元
2008年(6-7合刊)	15.00元
2009年1期	6.99元

SO COOL(搜酷)

期数	价格
2007年1、3～12期	15元
2008年1～12期	15元
2009年1期	15元

电子天下·掌机迷

期数	价格
2008年第1～19期	8.80元
2009年第1期	9.80元

动感新势力

期数	价格
60、62、63、65、69、70、71期	9.80元
62、66、71期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

书名	价格
口袋迷14	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
口袋迷11普通版	19.8\29.8元
机战FAN(2)(3)(4)	19.8元
口袋的魅力(口袋妖怪十周年纪念)(半价)	9.9元
口袋特训营(半价)	9元
SoPlay偶像新势力(团体/个人)(半价)	6.4\6.4元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元



文/包子 美编/伟哥

碎碎念： 不知道上期光盘里送的MP3大家听到没。希望大家会喜欢。最近把用了三年的时间攒下来的钱，订购了一把NAGA SSJE-28CE，岸部真明签名款的吉他。加拾音器一共9000多。全世界只有15只的木吉他。也算了却了自己的一个心愿吧，但是琴买了，梦想却才刚刚开始，我会继续追寻着梦走下去的！生命不熄，琴声不止！

动漫世界中的十二生肖——羊

黄金梅丽号

提到羊，第一个想到的就是《海贼王》中路飞的船，黄金梅丽号。作为一艘海盗船，船头上的标志居然是一个圆乎乎的微笑着的山羊头。而且怎么看也是和设计者西罗布村的梅利的发型一模一样。虽然他是设计者吧，但是只是作为一个配角出现，这么重要的海贼船居然用他的头做原型还是很奇怪的……。虽说路飞他们的骷髅旗本身画的也很搞笑，但是至少是个骷髅的样子，而且很扣主体。而羊头做船头，确实有点太奇怪了。莫非梅丽号的船精就是这家伙的孩子么……



↑简单,朴实,但是充满回忆的梦想之船。

但是随着故事的进展，当梅丽已经成了整个海贼团中密不可分的成员的时候，却迎来了



↑借用一张JOJO论坛上一位朋友的上色，离别的雪……

离别。其实可能很多读者和我一样，只不过把他当作普通的船而已，一个交通工具，一个长着羊头的奇怪的船。一个缺少独立房间甚至没有独立床铺，没有大的带锁的冰箱和捕鼠器的一艘小的可怜的船。作为一个要成为海贼王的船，将来要招收十个同伴，所以换船应该是意料之中的事。尽管他陪伴着我们经历了许多风浪和冒险，已经残破不堪。尽管他曾经满载着欢笑和泪水，记录着船上的点点滴滴。尽管他曾经多次在敌人的炮火中载着路飞他们冲出重围……但是，我们仍旧只是把他当作船。一个挂着重要的海贼旗的船！

到了七水之都后，经过定损，黄金梅丽号已经无法航行了，不能在修复了。乌索普固执的坚持，以及路飞无奈的决定，还有他们诀别

时男人间的决斗，到那个时候也只是觉得，因为黄金梅丽号是卡雅在出发前送给他们的，对他来说有特殊的意义。所以乌索普才特别重视的。虽然这个时候已经开始舍不得梅丽，但是也只是觉得这样的事态发展只是为了剧情的过度以及乌索普成长的铺垫。

但是当路飞他们被世界政府的军舰包围的时候，千钧一发。熟悉的声音再度轻声想起，向着海里跳！黄金梅丽号突破海啸乘风破浪的过来救大家离开。船精的传说，曾经的回忆，以及胜利的喜悦。大家又再度重新聚到了一起。皆大欢喜。但是到了安全的地方，就在大家都以为梅丽号已经修复了，可以继续载着大家冒险的时候，却最终迎来了诀别……

“对不起，本想载大家……到更远的地方去，对不起，好想和…大家一起去…冒险，可是我……”

“要说对不起的是我们”。看着火光中伙伴们的背影，大家目送梅丽离开，对不起，没有把你保护的更好，对不起，一直只把你当作一艘普通的船，对不起……

洋洋洒洒，雪花带去无限的追思，也带去我们无限的祝福……

梅利，一路走好，我们会永远记得，那个微笑着的可爱的羊头。

翡翠森林狼与羊

大雨滂沱之夜，被闪电吓得惊慌失措的小山羊咩咩躲进了一间阴暗的小黑屋，他发现小屋里还有一个也在躲雨的家伙。于是因为感冒连嗅觉都丧失的两个家伙边开始聊了起来。虽然看不清彼此的样貌，只有依靠声音来辩识对方，但是慢慢地两人无所不谈。一起躲过了狂风暴雨，他们也从陌生人变成了好朋友。两人相约要一起去野餐，到时候见面确认彼此身份的暗



↑其实我也一直不相信那两人是纯洁的友谊，那是爱情呀！

号就是：“暴风雨的夜晚”。结果到了约定的那天，小羊咩咩才发现对方竟然是一只大灰狼！

但是既然两个人都成了朋友，就算彼此是吃与被吃的立场，小羊与大灰狼终究还是超越了种族，创建了友谊。他们开始偷偷见面，秘密交往。（非常遗憾，两只都是男性，应该是纯洁的友谊，但是很多FANS还是更希望是爱情）。可是这样的秘密终究还是泄底了，没多久狼群与羊群就发现这两人犯了族群的大忌，于是开端追捕他们。两个人为了维护这段友情，一边逃一边寻觅传说中羊与狼可以和平共处的乐园：翡翠森林。



↑作画风格十分有味道，让人感觉超越了2D的平面感。

这一路上，饿着肚皮的大灰狼，还得不停地与自己嗜血的天性展开斗争——拼命地压抑着想要吃掉小羊的欲望；而小羊看着这样为友情而痛苦煎熬的大灰狼，态度也从害怕转为谅解。他对着大灰狼说：认识你真好，既然是好朋友，其实你随时可以吃掉我…然而，大灰狼却毅然将小羊藏在山洞中，一个人单枪匹马去抵挡野狼大军的来袭……

这部东宝公司的最新动画作品是根据木村裕一的畅销书改编的，1994年该书第一版问世，随即绘画本也上市，并得到了广泛好评，成为优秀的儿童文学作品，并载入日本教科书，各种版本共印制发行2265万册，足见这个故事的魅力。另外片中像“为什么你是狼”这样的台词不禁让人联想到莎翁名剧《罗密欧与朱丽叶》中的“为什么你是罗密欧”。

导演对本部影片的风格定位为意大利风格的喜剧与漫画电影，我们将其叫做“意大利式快乐”。欧洲电影尤其是意大利电影，影片所带给我们的是人物的生活感，让我们感觉到他们活着，感受到他们的活力。而且最后影片总能让我们感觉似乎明白了什么，心中肯定能够感受到点东西。这部动画片就是这样，让我们在看后能够有所回味。

PGMONKEY@SINA.COM

问答无双

集中解决玩家遇到的各种问题，问答无双期待你的参与，
你的问题就是大家的问题，你的回答或许就是大家的福音！

问 请问我的PSP系统目前是3.52M33-4，买了一张正版的《MHP2G》，是不是直接放进去就可以运行了？我之前用CSO玩过，留下了存档，用光盘是否能够正常读取存档？（安徽 舒畅）

八房■ 只要将光碟放入UMD仓中，XMB下即可多出运行游戏和进行升级的标志，但怪物猎人的官方系统要求是3.71以上，所以你的3.52系统可能会被要求升级，这里注意一点不要用光盘提供的升级文件，否则就升成官方系统了……除此之外，UMD和镜像两不干预，就算轮换着用或者镜像是中文化的，存档也依然正常，MEDIA INSTALL功能也会照常发挥作用。只是有一点需要注意：因为你的存档是低于游戏本体要求创建的，所以以后在升到更高的版本（如5.0）时，可能会发生存档损坏的状况。一般来说建议以默认要求以上的级别进行游戏。

问 《勇者斗恶龙4DS》中，总BOSS死亡皮萨罗我怎么都打不过，求人物组合以及需要道具。（上海 顾非池）

八房■ 该BOSS有多段变身，所以持久战成为必需。前几个形态没有什么大不了的，所以这种时候要温存战力，使用类似莱安、特鲁尼克一类的角色进行攻击。之后它开始使用冥想、即死一类的攻击，但此时它对咒文并没有特别的抵抗力，所以妹妹这时就可以派上用场。之后它的实力会越来越强，频繁使用かがやくいき、激烈火炎等全体高威力攻击，这时フバーハ咒文可以说是离不了的……最后濒死时（绿色成型时）会使用痛恨一击、魔法反弹等大威力招事，所以此时对其的咒文干扰可以暂缓，我方以回复、强化自身为主加强攻击力度。也可以



使用天空剑释放冻结波动清除其魔法再降防，总之分配角色的思路是一个问题，级别是另一个问题，装备也有影响。如果都觉得差不多但还是打不过的话，那就只好祈祷自己有好运气了。

问 听说NDSi 破解了？烧录卡已经出了？真的假的，这时候买烧录卡和NDSi合适吗？（河北 郝读者）

八房■ 日前ACEKARD公司公布并发卖了 能够在NDSi上运行的烧录卡ACEKARD 2i并且提供了运行截图和视频(如下图)。可以说，目前的NDSi确实可以运行那个烧录卡。但前不久AK公司曾经承认目前有一些关键技术问题没有解决，所



交友 云南 孔繁赓 这次猜猜看的答案是《热血躲避球》（猜错了呢）
男，14岁，云南省曲靖市烟草公司一号院，QQ：604398672

以个人认为目前买烧录卡还为时尚早，倒是机体,反正都是要买,早些买也没什么大不了的。老任今后是否会更新固件封杀新的AK烧录卡?目前该烧录卡的功能还和之前没有区别，是否今后会出现更成熟的产品?这些都是要考虑的问题，目前我个人建议还是观望一下。

问 《恶魔城 被夺的刻印》中那个BOSS影狼攻击力太高了，我躲不开怎么办？血也很贵。（福建？？？）

八房■ 如果无法从技术上避免中招，可以先完成宝石屋姐姐的任务更新村里商店的道具。寻找钻石和黑曜石的任务完成后，商店中会出现黑曜石的头饰可以购买,只要装备这个即可大幅度缩减影狼的攻击力(从200多伤害降到80多)。同理，一些有针对性的装备可以大幅度削减受到的伤害，比如“战斗服”可以大幅度削减打击属性的伤害（比如钟乳洞里的双锤人），红宝石的头饰则可以对付修炼堂里的火柱。

问 《口袋妖怪白金》中，电鬼变身后五个形态的种族值，升级所学习的技能等资料谁能给我一下?（浙江 张謇）

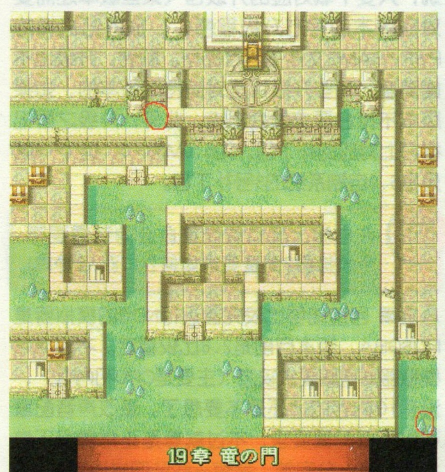
八房■ 电鬼变身后的几个种族值都是一样的，分别是HP50，攻击65，防御107，特攻105，特防107，速度86。（非常全面而且高的种族，速度也是佩戴专爱围巾的上佳之选），至于招式，变身后学会的招式比起一般形态并没有什么变化，所以练级的时候参照变身前的列表即可。唯一有区别的就是电鬼变身时自动学会的某属性招。（这个招式会在电鬼转换形态时自动变成对应的招数）。

问 我玩《怪物猎人P2G》时，想做防音珠，但把黑狼鸟的头都打烂了但它就是不出，何解？此外，爬虫的头怎么才能得到？（四川 杨茂浩）

八房■ 黑狼鸟的头部有不止一个器官可以破坏（耳朵、嘴巴等），要确认是不是全破了，其他的就看运气吧，其实概率还是不低的。至于虫子头，最主要的来源是剥取爬虫取得。爬虫可以采用毒杀的方法：用毒烟玉（毒蘑菇+素材玉），或者用攻击力很低的毒片手，或者用弩射毒弹。总之只要是中毒，虫子过会就会直挺挺毙命，即可剥取。

问 烈火之剑的会员卡在第几章，什么人的身上可以得到?最好有图谢谢。顺便IDSL的按键坏了多少钱能修。(广西 范恺翔)

八房■ 会员卡在第19章“龙の门”中获得，在第六回合左右，地图中部出现敌人增援，里面的盗贼身上就拥有会员卡。本章也有隐藏商店位置如下图（图片来自火花天龙剑）。顺便，这个盗贼如果很长时间不管的话他会从右上方跑掉，要抓紧偷窃。



问 玩口袋的时候，包里的东西总是很乱，请问如何才能方便的进行整理？（湖北 黄光荣）

八房■ 目前为止老任没有提供自动整理背包的功能，所以我们只好手动整理了。在道具栏中按选择键，可以更改物品的位置，利用这个功能就可以把常用的物品整理到前面,其他的……乱就随他去吧（汗）。实在看不下去的可以把那些东西都存进电脑，再按照自己想要的顺序依次取出来，即可完成整理（?）。至于电脑里面的物品……反正我是懒得整。

问 请问《勇者斗恶龙5》一开始怎么下不了船？我按攻略也不行。是不是打了补丁的缘故?

八房■ DQ5的卡带进行了反烧录保护，如果没有打补丁的话，是无法正常游戏的。这个下船补丁和打过补丁的ROM现在到处都有，可以重新

下载一个。顺便你说你打了补丁，是不是除了反烧录补丁之外是不是你还打了其他的补丁（如掉落率、金钱经验值）呢？补丁要打在CLEAR ROM上哦。

问 请问在PSP或者NDS上有没有《浪客剑心》的游戏？PSP的自制系统怎么升级呢？（江西 王兆宇）

八房■ 目前为止是没有的，遗憾。至于自制系统，只要下载对应的升级包（某些版本还需要对应版本的官方升级程序），放进记忆棒的PSP/GAME文件下运行即可。顺便，升级也不能随意，有些升级包是对应特定版本的，如果版本不符合要求就会出错。此外，升级之后记得打上对应的补丁包，如5.0M33-3，这个-3就是指5.0自制系统的3号补丁包。

问 在电脑上玩口袋妖怪白金的话需要哪个模拟器？配置要求如何？(广西 管钟鸣)

八房■ 目前能够比较完善运行NDS的模拟器是NO$GBA，版本目前是2.6比较稳定。不过NDS模拟器对电脑要求较高（主要是CPU和内存），没有1G内存的话还是不要想了。更改声音配置可以降低配置要求，不过就算是正常情况下模拟也不是十分完善，会有一些贴图错误等。



问 求助，我最近在玩《我们的时装店 女生风格》但总是玩着玩着就坏档，系统和卡都检查过很多次了，也换过了TF卡，究竟是为什么呢？（河南 郑琦新）

八房■ 不知你说的是不是这一款《わがままファッションガールズモード》？呃，事情是这样的，任天堂最近加大了对于烧录卡的打击力度，在这款游戏上进行的试点就是方案之一——只要使用烧录卡的玩家连接到WIFI下载新服装等内容，就会导致存档损坏而且无法恢复。任天堂承诺将在越来越多的游戏中进行此类尝试。据说，干扰的手段包括但不限于丢档。要当心哦。



问 在口袋妖怪中，让妖怪先进化和后进化有什么影响吗？为什么我看到一些怪物3级就进化到最终形态了呢？(山东 姜小文)

八房■ 早晚进化并不会对怪物的能力产生实质性影响，影响仅在招式方面。有时怪物会在晚升级时学会某些新的招式，有些招式则要在升级后才能学会。不过总体来说，因为有着心之鳞片的存在，所以实质影响并不大。

问 请问我经常在外国的一些购物网站如Amazon等地买一些正版游戏和周边配件，可是前几天不知为啥，网上的很多东西全都猛减价，但国内的淘宝等地方也没有什么大幅度变化的迹象……我看他们卖的东西都挺正常的，这种商品买了不会有什么不对劲的地方吧，是不是残次品或者尾货？（北京 杨维语）

八房■ 如果只是这两天的话倒是知道怎么回事啦。虽然和游戏没什么必然关系……这种现象被成为BLACK FRIDAY，黑色星期五。不过别误会，它并不是什么糟糕的东西，而是美国的一种购物风俗，一般来说这个活动都在每年感恩节的第二天，是圣诞购物档期的开始标志，在这一天，很多商家都会进行大幅度的减价促销活动，从而拉开圣诞购物活动的序幕。类似国内的春节促销或者黄金周减价，你可以这么理解。放心买吧。

交友 山东 孙其玮 希望有条件的朋友在青岛举办掌机玩家活动。
男，14岁，山东省青岛是市北区长春路，QQ：826804278

问 在《怪物猎人P2G》中，如何才能速杀角龙一家？用什么武器好呢？

八房■ 单人打的时候个人比较喜欢大剑、锤子和长枪，但多人玩的时候角龙会频繁转身，所以建议用片手一类不怎么近接的武器。想要速杀的话，可以丢个闪光过去(角龙中闪光之后非常老实，不会到处乱跑)，之后用冰双刀乱舞其右脚即可。角龙倒地后可以去舞肚子(尾巴根)。

问 请问在《喧哗番长3》中，开始打架之前我总是会被先凿上一拳，如何才能避免？（上海 马克茨）

八房■ 打架的流程是这样的，首先要先对着对手照眼，之后开始斗嘴，然后才打。斗嘴时，屏幕上会出现一句话，之后这一句话会被拆分成三段，你要从给出的选项里选择正确的片段并按下对应键（做三次选择题），这样才能避免被先声夺人。此外，其实除了规定的回答之外，是有隐藏回答的……首先要求玩家有一些日语基础，开始斗嘴之后，观察对方丢过来的话，然后在选择时放弃默认的答案，从其他三个选项中选出三段组成一句更恶毒的回语！这样就可以一脚踢飞对手，造成比通常应答更多的伤害，用这种非常规方法凑成的回答会以红字显示。呃，不懂日文也不用勉强！

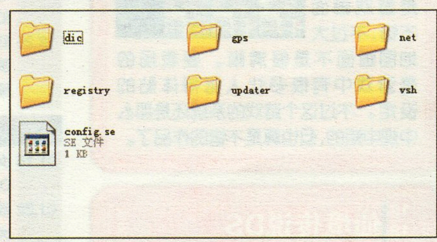


问 《风来西林DS2 沙漠的魔城》为何合成了はねかえしの盾的效果，却还总是被爆弹给炸死，装备みかわしの盾呢？

八房■ はねかえしの盾的功能是反射直线弹道的远程攻击，所以大炮、弓箭、直线过来的龙炎是可以对应的，但丢石头和丢炸弹的弹道是弧线的，所以就无法防御了。みかわしの盾则能够极大提高回避率，装备这个的话，石头也可以躲，但炸弹还是不行——因为炸弹没打到主角的话，就算是落地，主角仍然会被卷入落地的爆发……可以考虑与やまびこの盾进行合成，这样的话还可以进一步提高生存能力，此外，能够将龙炎和爆弹威力减半的龙之盾和爆弹护盾也是攻略奈落和煅冶屋等高级迷宫的有力帮助。不过就算是准备充分，也不能保证生存，运气也是实力的一部分嘛。

问 请问一下，我在拷PSP游戏时突然发现没有PSP、MUSIC等文件夹，网上新建一个就行了，但我新建时它总是说文件已存在，请问这是怎么回事？（四川 刘榆雷）

八房■ 这种情况往往是由于记忆棒读取不良造成的，你可以试着重新插拔一下记忆棒，或者使用读卡器来读取记忆棒。如果还是看不到的话，你可以使用WINDOWS的资源管理器（右键——资源管理器）查阅记忆棒内容，或者直接在地址栏里打地址。



↑有时无意改动设置也会显示其他内容，这是连到了psp的系统文件存放区，如图就连到了flash1。不要修改里面的东西。

问 请问某天我在萌区上和别人连怪物猎人，一直都很流畅但忽然一下就非常卡，然后某人就掉线了。我发现有人忽然掉线的时候，龙总是忽然一下就站住不动只发呆，然后一段时间之后忽然瞬移到其他地方，请问这是怎么回事？这样的话故意掉线不就可以降低难度了吗？（北京 李翎岚）

八房■ 虽然你的想法很有创意，可惜是不行的呢……联机时，4台PSP在同时进行信号的输入输出，如果中途有人掉线的话，系统会花上一段时间判定此人出局，此时在某些方面（比如怪物的动作），CPU会暂时停止响应，此时玩家仍然可以进行操作（比如挖老山龙），但操作的效果这一信息的传输会受到阻滞，进而被丢弃。怎么说呢，说白了就是，假如有人掉线，别人看见龙正在发呆，你可以敞开了打，但龙的HP一点也不会少的，恢复正常后，掉线之前龙有多少，现在还是有多少。

New Releases



新作游戏发售表

这一段时间出的游戏不少，不愧是圣诞商战的感觉啊。DSI在日本发售快两个月了，销量也非常可观。特别要夸一下的是心之传说素质确实非常不错，包括DEEN的歌也非常好。好久都没听到他给传说唱歌了。说到这个，现在DS游戏基本上都有片头，都有主题歌，似乎形成了一种新趋势。本期截止统计时间：2008年12月18日。

□文责 / 翔武

■&■为发售表中最新加入的作品。

每期将在下面为大家介绍一些值得关注的作品。

12.18 幻想水浒传 黄道十二宫 NDS



这一作幻水感觉不错，首先片头曲很好。再有就是游戏画面不错，不过大地图画面不是很清晰。要表扬的是游戏中有很多让人觉得体贴的设定。不过这个游戏的系统还是那么中规中矩的，但也算是不错的作品了。

12.18 仙境传说DS NDS



以PC仙境传说OL为题材作品。玩家将作为原创的主人公阿雷斯、在《仙境传说Online》的世界里展开冒险。本作最大的特征就是支持通过WIFI联机，和朋友们一起在网络上冒险，能找到些PC版的感觉。

12.18 桃太郎电铁20周年 NDS



《桃太郎电铁:20周年》正是Hudson针对该系列20周年纪念而特别为NDS平台打造的作品。这次支持通过WIFI进行无线对战，并在加入全新道具和人物的同时，将游戏的画面进行3D化，还有新的贫神。

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

08年游戏发售游戏列表

日期	游戏	厂商	类型
12.18	心之传说	NBGI	RPG
	牧场物语 欢迎来到风之集市	MMV	SLG
	仙境传说DS	Gravity	RPG
	桃太郎电铁20周年	HUDSON	TAB
	幻想水浒传 黄道十二宫	KONAMI	RPG
12.25	红丝带DS	alchemist	AVG
	梦幻之星ZERO	SEGA	RPG
	绿野仙踪	D3 PUBLISHER	RPG

09年1月发售游戏列表

日期	游戏	厂商	类型
01.15	女神异闻录 恶魔幸存者	ATLUS	SRPG
	DS占卜生活	任天堂	ETC
01.22	怪物赛手	KOEI	RAC
	犬神家一族	FROMSOFT	ACT
01.29	最终幻想编年史 时之共鸣	SQUARE ENIX	ARPG
	太平洋之岚DS	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
	塞拉岛的炼金术士	GUEST	AVG
月内	吸血鬼骑士	D3 PUBLISHER	RPG

09年2月发售游戏列表

日期	游戏	厂商	类型
02.05	命运连锁	NBGI	ARPG
	柯南金田一少年事件本	NBGI	AVG
02.11	马里奥与路易RPG3	任天堂	RPG
02.12	召唤之夜X 泪之王冠	NBGI	RPG
	神宫寺三郎DS 隐藏的真实	ARCSYSTEM	AVG
02.19	光明力量 羽翼	SEGA	RPG
02.26	龙舞	SUCCES	PUZ
	游戏中心CX 有野挑战状2	NBGI	ACT
月内	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG

09年3月发售游戏列表

日期	游戏	厂商	类型
03.28	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
月内	杀手13 追查文件G13	MMV	AVG

09年未定发售表

日期	游戏	厂商	类型
年春	逆转检查官	CAPCOM	AVG
	无限航路	SEGA	RPG
	第七只龙	SEGA	RPG
年内	维他命Y	D3 PUBLISHER	ETC
	描绘生命 神的木偶	Agatsuma	ACT
	波斯王子DS	UBI	ACT

未定发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
未定	二之国	LEVEL5	RPG
	闪电十一人2 威胁的侵略者	LEVEL5	RPG
	ITEM GETTER	5pb	RPG
	电击学园RPG	ASUKI	RPG
	蜡笔小新 呼风唤雨的粘土大变身	NBGI	ACT
	召唤之夜X 泪之王冠	NBGI	SRPG
	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
	吉他英雄 巡演 10年	Activision	RAG
	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
	最后的子弹	FURYU	AVG
	八个墓村	FROMSOFTWARE	AVG
	大剑DS	DIGITALWORKS	ACT
	忍者乱太郎DS	russel	ACT

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

08年游戏发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
12.18	最终幻想 纷正	SQUARE ENIX	ACT
12.25	龙之战士 无限PLUS	KOEI	RPG
	侍魂 六番胜负	SNKPLAYMORE	FTG

09年1月发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
01.15	世嘉拉力	SEGA	RAC
01.22	偶像大师SP	NBGI	ETC
	北斗神拳 拉奥外传 天之霸王	Interchannel	ACT
01.29	胜利十一人2009	KONAMI	SPG
	世界传说 光明神话2	NBGI	RPG
	噬魂者 战斗共鸣	NBGI	ACT

09年2月发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
02.12	高达 基连野望 阿克西斯的威胁V	NBGI	SLG
	天诛4	FROMSOFT	ACT
02.26	金色琴弦2	KOEI	AVG
	真三国无双MULTI RAID	KOEI	ACT
	龙舞	SUCCES	PUZ

09年3月发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
03.19	牧场物语 蜜糖村和大家的愿望	MMV	SLG
月内	捉猴战记	SCE	ACT

09年未定发售表

日期	游戏名	厂商	类型
年春	战国BASARA 历战英豪	CAPCOM	ACT
年内	传颂之物	AQUAPLUS	SRPG
	枪声与钻石	SCE	AVG
	绝体绝命都市3	IREM	AVG
	初音未来 Project DIVA	SEGA	RAG
	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
	背后灵	LEVEL5	AVG
	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
	不死骑士	TECMO	ACT
	抵抗：惩罚	SCE	ACT
	盒蛋战机	LEVEL5	RPG
	枪声与钻石	SCE	AVG

12.18 最终幻想 纷争 PSP



以《最终幻想》系列中的人物为基础制作的乱斗动作游戏。开头的CG和游戏整体的画面水平绝对让人震撼，游戏的系统也还算可圈可点。本作是一个FANS向的游戏，不过FF的FANS很多，也算是大众化吧。

12.25 梦幻之星ZERO NDS



和之前PSP不同的是这一作梦幻之星的系统可以说是回归原点了，变成了按节奏攻击，马古系统也回归了。不过和初代PSO不同的是，加入了回避动作，不仅是BOSS还是动作都有点怪物猎人的感觉了。

12.25 绿野仙踪 NDS



《绿野仙踪DS》是由《狂野历险》系列的开发小组MEDIA VISION担当的作品。这个童话作品在我们小时候可是再熟悉不过了，本作的游戏的类型是RPG，对于这个故事来讲，这个类型再适合不过了。

01.15 女神异闻录 恶魔幸存者 NDS



ATLUS在NDS上推出的《女神异闻录 恶魔幸存者》变成了SRPG类型。在这次游戏的故事里，玩家将要和这群少年少女们一起召唤使魔并且为了在极限的7天内获得生存而战斗。希望这次能做得好一些。

读编往来



掌机快乐赢

嗨！

每期都有新变化的“掌机快乐赢”又有新奖品啦！相信广大掌机迷都坐不住了吧！快填好回函卡来参加吧！下期会有大量好东西奉上哟！

三等奖2名
马里奥手办

一等奖1名
太鼓达人抱枕

四等奖3名



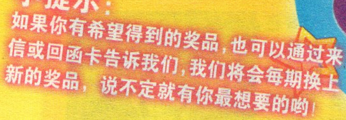
怪物猎人雪山包



五等奖5名
精致动漫挂饰



二等奖1名
机器猫NDSL4件套



小提示：
如果你有希望得到的奖品，也可以通过来信或回函卡告诉我们，我们将会每期换上新的奖品，说不定就有你最想要的哟！

特别奖
NDSBBS提供玩偶1个
具体参与方式请见PGBAR

参加办法：

1、将随刊附带的回函卡填写好，贴上邮票寄回编辑部，即可参加本期抽奖活动。
2、本期抽奖活动回收回函卡截止日期为1月25日，时间以当地邮戳为准。
3、中奖名单将在116期刊登。回函卡复印无效。


TALES OF HEARTS


掌机迷
POCKET GAMER
PATAPON2详细
资料研究
ISBN 978-7-900447-98-2
9787900447982
本手册随盘附赠不能单独销售　掌机迷DVD定价：9.8元